DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY COMPUTER



Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

3/89

Take-Off mit tollen Tests

- Falcon Amiga/ST
- Blasteroids
- Robocop
- L.E.D. Storm
- TV Sports Football
- ...und viele andere Computerspiele-Neuheiten

Bis zum letzten Level

- Viele POKEs und Schummeltricks
- Bard's Tale III: Prima Karten
- Last Ninja II: Die Lösung

Die Spiele der Zukunft

- Live aus Las Vegas: Messe-Kracher von der CES
- Frisch aus Japan: Segas neues Videospiel-System

Auszeichnungen und Auswechslungen

Es gibt absolut nichts im Leben, das auf immer und ewig unverändert bleibt — nicht mal die Besetzung der *POWER PLAY*-Redaktion. In diesem Monat ging es recht stürmisch zu, denn zwei Spiele-Tester schieden aus unserem Team aus, während im Gegenzug zwei neue Gesichter auftauchen. Boris Schneider und Martin Gaksch haben die Spieletester-Zunft verlassen. Wir, die "Hinterbliebenen", wünschen den beiden für die Zukunft alles Gute. Der Kontakt wird bestimmt nicht abreißen: Martin schrieb zum Beispiel den Bericht über die neue Sega-Videospielkonsole in dieser Ausgabe.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

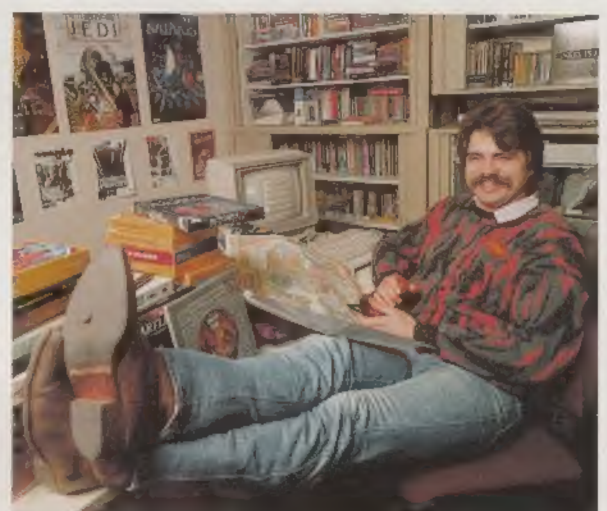
Die allerbesten Computer- und Videospiele werden ab dieser Ausgabe mit dem *POWER PLAY*-Prädikat ausgezeichnet

Der Abschied fällt uns relativ leicht, weil wir schon zwei prima Nachfolger an Land gezogen haben. Der erste "Neuzugang" heißt Michael Hengst, ist 26 Jahre alt und kommt von der Waterkant nach Haar bei München. Er arbeitete bisher in einem Hamburger Software-Shop. Michael liest gern alle möglichen Bücher, schätzt bei Comics vor allem Richard Corben und hört gern kernige Musik (Vorliebe: ZZ Top). Er hat eine Katze, die auf den eigenwilligen Namen "Dosenöffner" hört. Spieleerfahrung sammelte Michael an C 64 und ST; ein Amiga ist als nächste Anschaffung geplant. Michaels Lieblingsgenres sind Simulationen ("Falcon", "Gunship") und Rollenspiele ("Phantasy Star", "Dungeon Master").

Martin Goldmann (23) sammelte bei einer anderen Zeitschrift unseres Verlags bereits Redaktionserfahrung: Bei "PC-PLUS" war er unter anderem für den Spieleteil verantwortlich. Neben MS-DOS-PCs kennt er sich auf Atari XL und dem Nintendo-Videospiel bestens aus. Auch Martin will sich in Kürze noch einen Amiga zulegen. Wenn er nicht gerade vor dem Computer sitzt, sieht er sich zum 21sten Mal den Film "Blues Brothers"an oder dröhnt mit seinem 18 Jahre alten Fiat durch die Gegend. Neben Strategie- und Rollenspielen sind ihm gepflegte Ballereien am liebsten: Zur Zeit spielt er gerne "Gradius" auf dem Nintendo und "Ultima V" auf dem PC.



Nachts, wenn alles schläft, brütet Martin Goldmann im Schein der Schreibtischlampe gerne über einem schönen Spiel



"Laßt die Orcs mal kommen!": Michael Hengst hat die Joysticks schon vorgewärmt

Michael steigt bereits in dieser Ausgabe voll ins Testgeschehen ein. Martin wird sein *POWER PLAY*-Debüt in der nächsten Ausgabe geben. Zusammen mit Anatol und Heinrich ist unsere Redaktion damit wieder komplett.

Änderungen gab es auch in einigen Rubriken. Die Hitparaden-Seite präsentiert sich im neuen Layout. Auf Wunsch vieler Leser ermitteln wir jetzt auch die Leser-Hits speziell für CPC und MS-DOS-PCs. Im Aktuell-Teil findet Ihr unter "In der Mache" kompakte Informationen zu brandneuen Spieleprojekten, dekoriert mit vielen feinen Farbfotos.

Bei den Spiele-Tests gibt es etwas ganz Neues: Das *POWER PLAY*-Prädikat. Damit zeichnen wir ganz hervorragende Spiele aus, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir werden mit dieser Auszeichnung nicht um uns werfen und sie nur sehr selten vergeben. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich Ihr Geld wert sind.

Wir wünschen Euch viel Spaß mit dieser *POWER PLAY* im leicht veränderten Gewand. Schreibt uns doch mal, wie Euch die ganzen Neuerungen gefallen. Wir sind auf Eure Meinung gespannt.

Bis zum nächsten Mal alles Gute und fette High-Scores!
Euer
POWER PLAY-Team

POWER PLAY INHALT 3/89

Aktuell

Computerspiele-Tests



48 Heute im Stadion: Cinemawares spektakuläres "TV-Sports Football"

Kurz-Tests

Videospiele-Tests

Automatenspiele-Tests

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Story

Allgemeines

51 Die Dungeons von "Legend of Blacksilver" stecken voller Gefahren.



60 "Power Drift" ist Segas neuer Spielautomat: Ein Autorennen mit rasanter 3D-Grafik in Turbo-Tempo



53 Bisher drehte der "F-16 Falcon" nur auf PCs seine Runden. Wir stellen Euch die neuen ST/Amiga-Versionen vor.

CES: Software in der Wüste

Drei Panzer, zwei Samurais und ein Erdbeben: Die Consumers Electronic Show in Las Vegas zeigte sich von ihrer schönsten Seite.

Am Abend des 8. Januar 1989 erschütterte ein Erdbeben die Stadt Las Vegas. Das Beben war nicht sonderlich stark (3,5 auf der Richter-Skala), ein paar Scheiben klirrten, die Flipper tilten, Hunde heulten — dann beruhigte sich alles wieder. Das Erdbeben beeindruckte die lokalen Nachrichtensender derart, daß man glatt den täglichen Bericht über die "Consumers Electronic Show" vergaß.

Vier Tage lang war die "CES '89" für das Fachpublikum geöffnet. Revolutionäres oder Software-Sensationen bekam man diesmal nicht zu sehen, die meisten Firmen hatten wohl ihr Pulver im Weihnachtsgeschäft verschossen. Trotzdem gibt es viel zu berichten: Die faszinierendsten Programme, den wildesten Klatsch und die neuesten Spiele haben wir für Euch zusammengetragen. Wie üblich ist der Bericht nach Firmen getrennt.

Microprose

Neben einem ersten Demo des Action-Spiels "Spiderman" bekamen wir einige Szenen von "Samurai" zu sehen. Diesmal fristet der Spieler sein Leben als Samurai im 16. Jahrhundert. Man schlägert sich mit Samurais und Ninjas, erforscht 45 verschiedene Provinzen und versucht, sich mit den Computergegnern zu arrangieren; zusätzlich wird es eine Handvoll erlesener Spezialmissionen geben. Wenn man alles richtig macht, wird man zum "Daimyo", zum Boß des Clans befördert. Microprose-Daimyo "Wild" Bill Stealey erzählte, daß man an einem weiteren Projekt arbeite. Diesmal geht es nicht um U-Boote oder Hubschrauber, sondern um einen waschechten M1A1-Panzer. Wie schon bei der Flugsimulation "F 19" ist Microprose an authentisches Armee-Material gekommen. Man darf also gespannt sein, wie sich 60 Tonnen Stahl auf einem MS-DOS-Computer steuern.

◀ **Autotelefon im Formel 1-Flitzer? Neben Spielen wurde edle High-Tech vorgestellt.**

Electronic Arts

Auch bei Electronic Arts wollen die Programmierer den Panzer M1A1 Abrams für eine Simulation ausschlachten; damit wird man den gleichen Panzer dieses Jahr dreimal zu Gesicht bekommen. Das Programm wird "Abrams Battle Tank" heißen und zuerst für MS-DOS-PCs erscheinen. Außerdem zeigte Electronic Arts die ersten Bilder der U-Boot-Simulation "688 Attack Sub" und "Earl Weaver Baseball 1.5", eine verbesserte Version des altbekannten "Earl Weaver Baseball".

Sierra

Fernab vom Messerummel, in einer Suite im 11. Stock des Hilton-Hotels, trafen wir fast die gesamte Belegschaft des Sierra-Programmiererteams. Sie verrieten, daß sie jeweils am dritten Teil ihrer "Quest"-Serie arbeiten, Roberta Williams macht jedoch erst eine kleine Pause, bevor sie sich an "Kings Quest V" wagt. Interviews mit den Programmierern könnt Ihr in einer der näch-



Neue Abenteuer des kleinen Prinzen: "Alex Kidd in High Tech World"

Cinemaware

Wer zuerst auf die Idee kam, das Japan des Mittelalters in eine Simulation zu verwandeln, ist nicht klar: Klar ist nur, daß auch Cinemaware das Samurai-Thema aufgegriffen hat. Bob Jacobs, der Chef von Cinemaware, stellte höchstpersönlich das Spiel "Lords of the Rising Sun" vor. Die Grafiken, die Musik und die Soundeffekte sahen auf dem Amiga sehr gut aus. Ein frisch gebackener Samurai kämpft sich durch, erobert Schlösser, rettet Prinzessinnen und meuchelt Attentäter.

Accolade

Auch bei Accolade bekamen wir eine Simulation des M1-Panzers zu sehen. In "Steel Thunder" sieht man seinen Panzer aus dem Cockpit flott herumdüsen. Der Kanonier ist mit den vielen Gegnern ausgelastet, ein Schuß Taktik wird den Spielfluß aufpeppen. Außerdem wird die Golfsimulation "Jack Nicklaus Greatest 18 Holes" erscheinen.

Konix

Seit Monaten war es das bestgehütete Geheimnis der Branche. Wilde Gerüchte und heiße Spekulationen gingen um: Konix bringe ein sensationelles Videospiel heraus. Jetzt endlich wurde in einem Zimmer des Bally-Hotels das Geheimnis für besonders ausgewählte Gäste gelüftet.

Da die Entwickler noch letzte Änderungen vornehmen, bekam man noch kein fertiges Gerät zu sehen, sondern ein aufgeschraubtes Gehäuse, das an einem Farbmonitor angeschlossen war. Wenn das Gerät fertig ist, wird es wie ein nach vorne abgeflachtes, an allen Ecken abgerundetes Kästchen aussehen. Vorne sind zwei Pedale eingebaut, die man herausziehen und auf den Boden stellen kann. Auf der Konsole ist ein großes Steuerrad montiert, das man mit einem Steuerknüppel eines Flugzeugs austauschen kann. Dieses Rad kann nicht nur gedreht, sondern auch ausgeklappt werden. Es ist mit

sten *POWER PLAY*-Ausgaben lesen.

Als erstes wird das Gag-Adventure "Space Quest III — The Pirates of Pestulon" herauskommen; die ersten Bilder sahen vielversprechend aus. Zusätzlich hatte Sierra den PC mit einem Roland MT 32-Synthesizer gekoppelt; das Ergebnis war schlicht umwerfend. "Die Musik hat Ex-Supertramp-Mitglied Bob Siebenberg für uns geschrieben", verriet Programmmierer Scott Murphy, "ziemlich gut, nicht wahr?" Das Spiel wird zuerst für MS-DOS-PCs erscheinen, später folgen Umsetzungen für Amiga und ST . Außerdem erscheint noch "Gold Rush", das sich die Goldrausch-Epoche der amerikanischen Geschichte vornehmen wird. "Man Hunter: New York" ist ein ziemlich düsteres Science-fiction-Epos; mit "Silpheed" erscheint endlich der Nachfolger zu "Thexter". Alle drei Programme werden für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer erscheinen.

Broderbund

Zwei Firmen fanden wir am Broderbund-Stand: Kyodai und Velocity. Velocity stellte den höchst interessanten Flugsimulator "Jet Fighter: The Adventure" vor. Neben dem Fluggefühl auf F 14, F 16 und einer F 18 bekommt man viel Text zu sehen. Jede der 30 Missionen wird nicht nur detailliert erklärt, sondern auch mit einer kleinen Geschichte versehen. Man fliegt also nicht einfach ins Blaue, sondern weiß auch, warum man aufsteigt. Vorgestellt wurde Jet Fighter vom "Interceptor"-Programmierer Bob Dinnerman. Beim ersten Testfliegen gefiel uns das Spiel sehr gut, einen ausführlichen Test gibt's in der nächsten Ausgabe. Jet Fighter wird zuerst auf PCs erscheinen und dann auf andere Formate umgesetzt. Details und Erscheinungstermine stehen noch nicht fest.



Altbekanntes auf neuen Systemen: "The three Stooges" für das Nintendo

Kyodai ist eine neue Firma in der Spieleszene. Sie beschäftigen sich ausschließlich mit japanischen Programmen. Kyodai stellte drei Rollenspiele vor: "Ancient Land of Ys" (MS-DOS, Apple II), "Psychic War" (C 64, MS-DOS) und "Hydlide" (MS-DOS, C 64). Ob die Kyodai-Spiele in Deutschland erscheinen werden, ist noch nicht geklärt.

Epyx

Epyx zeigte zwar viele Spiele, dafür blieben die tollen Neuigkeiten aus. Hauptsächlich sahen die amerikanischen Messebesucher die europäischen Titel, die Epyx in Amerika vertreibt. Das US-Programmierteam von Epyx macht Pause.

Mediagenic

Im Mediagenic-Abteil fand man Infocom und die weniger bekannte Firma New World Computing.

Auf einem Apple II lief bei New World Computing der zweite Teil der Rollenspiel-Saga "Might and Magic". Der zweite Teil ist nicht nur grafisch verbessert, sondern auch spielerisch gehaltvoller und das Spiel ist komplexer geworden.

Infocom zeigte das Rollenspiel "Battletech" auf einem PC. Im Lauf des Jahres werden Versionen für den Apple II, den Amiga und den C 64 erscheinen. Außerdem wurde das riesige Rollenspiel "Quaterstaff" vorgestellt, das nur auf PCs, dem Apple IIGS und Macintosh läuft. "Quaterstaff" ist das erste Rollenspiel, bei denen die Monster eine künstliche Intelligenz. Steve Meretzky hat gerade sein neuestes Werk "Zork Zero" fertiggestellt. In diesem Adventure werden die ersten Grafiken in einem Infocom-Spiel gezeigt. Zork Zero erscheint im Lauf des Frühjahrs für den Macintosh, Apple II, Amiga und MS-DOS-Computer.

Softgold

Softgold waren die einzige deutsche Spielefirma, die sich auf der Messe zeigte. Sie stellten neben bekannten Computerprogrammen die ersten Grafiken und Animationsphasen des neuen Rainbow Games-Spielautomaten vor.

Origin

Origin Systems zeigten "Tangled Tales", den Nachfolger zu "Times of Lore". Tangled Tales bietet pures Rollenspiel, das mit einer Portion Humor gewürzt ist. Auch die Monster gehen diesmal nicht so bierernst an die Sache.

Am Nintendo-Stand trafen wir "Ultima"-Programmierer und Origin-Boß Richard Garriott. Alle zwei Stunden führte er dort ein kleines Schauspiel auf: Richard spielte für das Publikum Lord British — eine heiße Fechtszene inbegriffen. Der Grund für das Spektakel war "Ultima III", das unter dem Namen "Ultima" fürs Nintendo erscheinen wird. Da er die Fechterei überlebte, kann Richard munter am "Ultima VI" weiterprogrammieren.

Tengen

Die Atari-Tochter Tengen stellt erstmals Nintendo-Module vor. Daß Tengen Module für das Nintendo anbietet, ist eine kleine Sensation: Normalerweise dürfen Module nur dann erscheinen, wenn Nintendo selber sein O.K. dazu gibt. Das Modul wird dann von Nintendo produziert und bekommt den entsprechenden Sicherheitschip. Tengen hat sich kurzerhand über das Verbot hinweggesetzt und produziert jetzt eigene Module mit eigenen Sicherheitschips. Nintendo hat eine Klage gegen Tengen ein-

Zwei Avatars-Recken bei einer Auseinandersetzung über neueste "Ultima"-Politik...

Multi-System

einem internen Motor ausgestattet, damit das Rad wie bei einigen Spielautomaten rüttelt (beispielsweise bei Autorennen). Auf der Rückseite befinden sich die Anschlüsse für die Joysticks; außerdem kann man eine Lichtpistole (mit Rückstoß) und eine spezielle Tastatur anschließen, mit der man komplexere Kommandos eingeben kann. Der Clou wird ein spezieller Stuhl sein, der nach oben, unten, links, rechts und sogar hoch und runter bewegt werden kann — fast wie in der Spielhalle.

Die Programme erscheinen entweder auf Modul oder auf Diskette. Dafür werden spezielle 3½-Zoll-Disketten und ein spezielles Laufwerk verwendet. Die Grundausrüstung besteht aus der Konsole mit den Pedalen, einem Joystick, dem Lenkrad, einem Diskettenlaufwerk und ein oder zwei Spielen. Wieviel das Konix-Multi-System in Deutschland kosten wird, steht noch nicht fest.

al

gereicht, Tengen eine gegen Nintendo. Da sich der Prozeß wohl noch eine Weile hinziehen wird, kann Tengen seine Module vorerst ungestört anbieten.

Eines der neuen Nintendo-Spiele von Tengen ist eine Adaption des Computer-Klassikers "Tetris". Man kann allein oder auch gleichzeitig gegeneinander spielen. Außerdem erscheinen "Gauntlet", "Super Sprint", "Vindicators" und "Pac-Man".

Nintendo

Amerika ist ein Paradies für Nintendo-Spieler. Es gibt massig Module, und manche Computershops verleihen Module wie Videokassetten. Das machte sich auf der Messe bemerkbar: Der Nintendo-Stand hatte wie letztes Jahr die Größe eines Fußballfeldes. Es gab nicht nur neue Programme zu bewundern, sondern auch Mario-Buttons und T-Shirts, Metroid-Jacken und sogar ein Zelda-Brettspiel.

Nicht alles, was von Nintendo und seinen Lizenz-Partnern gezeigt wurde, war wirklich neu. Die meisten Spiele erschienen bereits auf verschiedenen Computertypen. Hier eine Auswahl aus dem riesigen Programm: Activision war mit "Ghostbusters" und "Super Pitfall" vertreten, Bandai zeigte den Klassiker "Galaga", Broderbund "Deadly Towers" (entspricht "Nebulus"), Taitos Knüller war eindeutig "Bubble Bobble". Capcom zeigte "Legendary Wings", "Bionic Commando und "1943". Data East brachte "Karnov" und "Rampage", Milton Bradley die Lizenzspiele "California Games", "World Games" und "Marble Madness". Von Konami kamen "Q-Bert", "Gyruss", "Life Force" (identisch mit "Salamander") und "Metal Gear". Mindscape zeigte "Paperboy"; Seika "Spy vs. Spy", "Spy vs. Spy II" und "Shadowgate".

Insgesamt werden wohl um die hundert neuen Module für das Nintendo angeboten. Welche Module für das Nintendo-Videospiel in Deutschland erscheinen werden, steht noch nicht fest. Wir werden Euch selbstverständlich auf dem laufenden halten. Die amerikanischen Module laufen leider nicht auf den deutschen Konsolen.

Sega

Der Sega-Stand war deutlich kleiner als der von Nintendo. Auf die Frage, wann man denn die neue 16-Bit-Konsole in Amerika kaufen könne, erhielt man ein klares "Kein Kommentar". Wahrscheinlich werden die amerikanischen Sega-Fans noch ein Weilchen auf das neue Gerät warten müssen.

Um die Besucher anzulocken, hatte Sega zwei "Altered Beast"-Automaten auf Freispiel gestellt. Direkt daneben konnte man die Umsetzung fürs Master System testspielen, die natürlich eine deutlich langsamere Animation und klumpigere Sprites hatte.

Dafür können sich Alex Kidd-Fans freuen, denn mit "Alex Kidd in the High-Tech World" ist der dritte Teil der Saga erschienen. Beim ersten Antesten spielte sich Alex Kidd III wie ein komplexes Such-und-Grübel-Adventure. Erfreulicherweise ist eine Batterie ins Modul gepackt worden, auf der man Spielstände speichern kann.

Alien Productions und Sega bringen zusammen das erste "Alf"-Spiel auf den Markt. Das Modul war noch nicht ganz fertig und sah wie ein mittelmäßiges Geschicklichkeitsspiel aus. Außerdem entdeckt: die Action-Hatz "Vigilante", das Rabatz-Modul "Rampage" und die 3D-Spiele "Out Run 3-D" und "Poseidon Wars". *al*

U-Force — der Messe-Knüller

Der Knüller der Messe hatte diesmal das Format einer zu klein geratenen Aktentasche. Der Joystick "U-Force" wird zum Spielen einfach in den Joystick-Port des Nintendo gesteckt und aufgeklappt, so daß ein Teil waagrecht und einer senkrecht vor dem Spieler steht. Wer jetzt einen ganz besonderen Joystick erwartet, wird ungläubig den Kopf schütteln: Es kommt nichts zum Vorschein außer zwei großen, roten Platten, die in die Flächen montiert sind.

Um zu steuern, berührt der Spieler weder einen Hebel noch einen Feuerknopf. Alles, was der Spieler braucht, sind seine beiden Hände. Ein Beispiel: Um ein Spiel zu starten, fährt man mit einer Hand waagrecht über das U-Force — schon beginnt das Spiel. Um zu lenken, bewegt man seine Hände in entsprechender Richtung, ganz wie beim Autofahren. Besonders lustig wird's bei "Mike Tysons Punch Out". Man stellt sich vor das U-Force und fängt an, richtig zu boxen; alle Bewegungen werden sofort am Bildschirm ausgeführt.



Gesteuert wird mit oder ohne Joystick

Wer gerne konventionell steuert, benutzt den mitgelieferten Joystick, den man in eine spezielle Ausbuchtung steckt (siehe Bild).

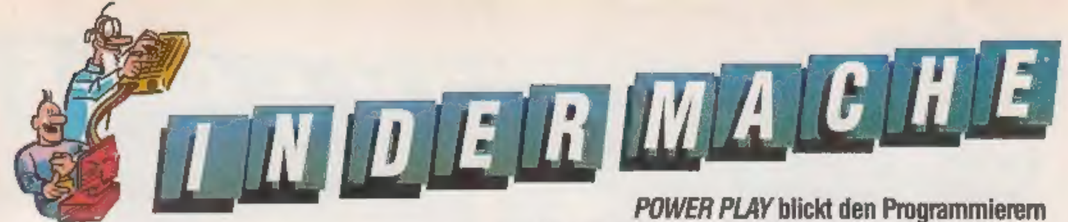
Auf der Messe wurde heiß spekuliert, wie U-Force arbeitet. Am wahrscheinlichsten sind Bewegungssensoren, die jede Bewegung in einer bestimmten Entfernung messen und analysieren. Wer den Spaß importieren will, muß mit einem Preis von zirka 150 Mark rechnen. Der Hersteller Broderbund zeigte sich gnadenlos: Kein einziger Messebesucher durfte eine Runde am U-Force wagen. Der 10jährige Josh, der den Joystick vorführte, meinte allerdings: "Es ist sehr einfach zu bedienen. Außerdem hat man das Gefühl, daß alles wirklich passiert". *al*



Der Nachfolger zu Interceptor: "Jet Fighter — The Adventure"



In Amerika gibt's sogar Ultima für das Nintendo



POWER PLAY blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen werden.

Populous (Electronic Arts)



Populous: göttlicher Zoff auf dem Amiga

"Populous" ist nichts für Leute mit Minderwertigkeitskomplexen. Sie spielen nämlich einen ausgewachsenen Gott und treten zum Duell gegen einen ebenbürtigen Gegner an. Jeder Gott beherrscht einen Volksstamm und versucht, dem Kontrahenten ordentlich zu schaden. Lösen Sie ein Erdbeben aus oder ärgern Sie den Gegenspieler mit einer kleinen Sintflut. Das verrückte Strategiespiel soll im April für Amiga und Atari ST erscheinen. *hl*

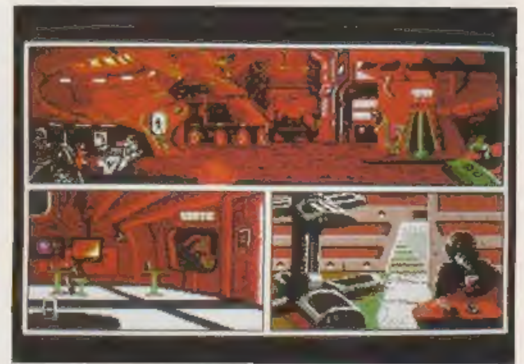
Legend of Faergail (Reline)



Wo bitte geht's nach Faergail? (Amiga-Version)

Endlich ein wuchtiges Rollenspiel im "Bard's Tale"-Stil mit deutschen Texten auf dem Bildschirm. Bei "Legend of Faergail" ziehen sechs wackere Helden los, um dem üblichen Fantasy-Bösewicht eins auf die Mütze zu geben. Das Magie- und Monster-haltige Programm soll im Frühjahr für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*

B.A.T. (UBI-Soft)



Edle EGA-Grafik bei der MS-DOS-Version von B.A.T

Im 22. Jahrhundert will sich Superschurke Vrangor die Macht über einen Planeten sichern, auf dem der kostbare Rohstoff Khegol abgebaut wird. Sie übernehmen die Rolle eines Agenten der galaktischen Anti-Terror-Organisation "B.A.T.". In UBI-Softs gleichnamigen Spiel müssen Sie Vrangors Pläne durchkreuzen — wahlweise auf Amiga, Atari ST, C 64, CPC oder einem MS-DOS-PC. *hl*

Billard Simulator (Infogrames)

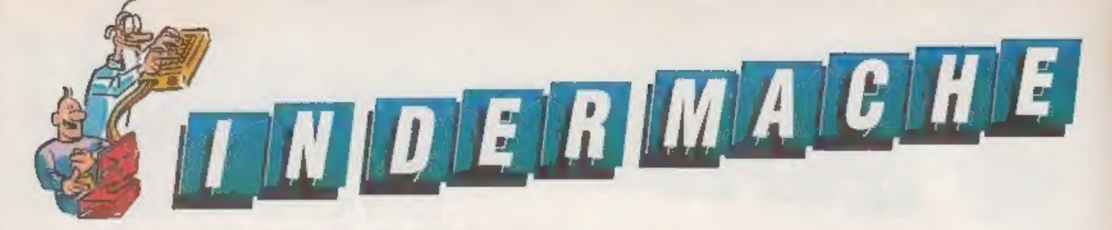


Billard Simulator: knifflige Kugelmanöver bei der ST-Version

Das Programmierteam, das uns bereits den Flipper "Macadam Bumper" bescherte, legt in Kürze eine Billard-Simulation vor. Die besonderen Kennzeichen von "Billard Simulator": Man kann sich das Spielfeld aus jedem Blickwinkel in 3D zeigen lassen und Parameter verändern. Versionen für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS sind angekündigt. *hl*

FC Liverpool kickt auf dem Computer

Die englische Softwarefirma Grandslam meldet ein neues Lizenzgeschäft. Man sicherte sich nicht die Rechte an einer kompletten Fußballmannschaft! Im Lauf des Jahres will Grandslam das offizielle "FC Liverpool-Computerspiel" veröffentlichen. Die Fußball-Simulation soll für alle wichtigen 8- und 16-Bit-Computer erscheinen. Hoffentlich findet Grandslam diesmal fähige Programmierer, denn das Fußballspiel, das die Firma 1988 veröffentlichte ("Euro Soccer '88"), war eine ziemliche Pein. *hl*



Skateball (UBI-Soft)



Skateball-Fieber per Atari ST

Nach "Speedball" erscheint mit "Skateball" bald eine neue Zukunfts-Sportart. Rauhe Sitten sind bei der Mischung aus Eishockey und Fußball angesagt. Hindernisse auf dem Spielfeld machen das Leben schwer. Wer auf eine Tellermine tritt, wird gar atomisiert. Das ruppige Vergnügen soll für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und MS-DOS erscheinen. *hl*

Interphase (Image Works)



Tempo-Rausch auf dem Amiga: schnell, schneller, Interphase

Beim englischen Softwarehaus Image Works tüftelt man an einer bahnbrechend schnellen 3D-Routine, gegen die selbst flotte Kaliber wie "Starglider II" wie lahme Kriecher aussehen sollen. Das erste Spiel mit der neuen 3D-Grafik soll "Interphase" heißen und eine Mischung aus Action und Abenteuer bieten. Amiga- und ST-Besitzer werden wohl noch ein paar Monate auf das Programm warten müssen. *hl*

Space Harrier II (Elite)

Fast alle Computerbesitzer haben schon ihren "Space Harrier" — nur die Amiga-Freaks nicht. Das wird sich bald ändern, denn Elite will in diesen Tagen "Space Harrier II" speziell für den Amiga veröffentlichen. Stellt Euch schon mal auf wilde 3D-Ballereien mit Amiga-gerechter Grafik ein. *hl*



So bunt, so fein — das kann nur Space Harrier II sein (Amiga)

Hard'n Heavy (Reline)



Roboter "Heavy" ist hier auf dem C 64 unterwegs

"Hard'n Heavy" wird ein niedliches Geschicklichkeitsspiel mit gut zwei Dutzend Levels. Während des Spiels kann man zwischen verschiedenen Extras umschalten, außerdem gibt's versteckte Schatzkammern und einen neuartigen Zwei-Spieler-Modus.

Versionen für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS stehen an. *hl*

Aleste heißt Power Strike

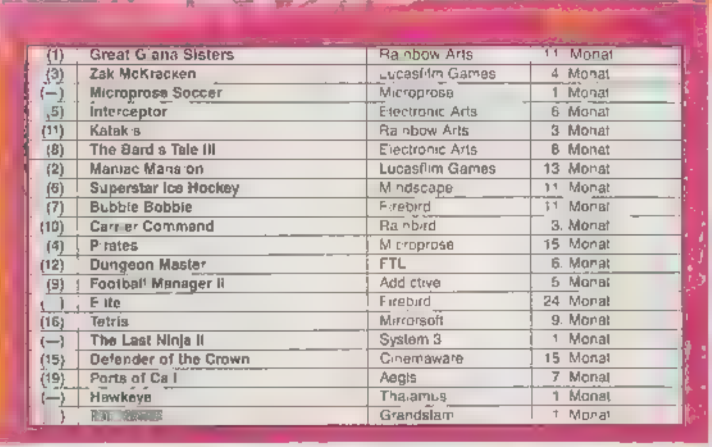
Das Sega-Videospielmodul "Aleste", das in *POWER PLAY* 5/88 im Test sehr gut wegkam, ist umbenannt worden. Es wird in Europa unter dem Namen "Power Strike" verkauft. Spielerisch ist Power Strike mit Aleste 100 Prozent identisch. *hl*

Afterburner-Wertung: Kommando zurück!

Einen dicken Klops hat sich der Druckfehlerteufel in *POWER PLAY* 2/89 geleistet: Da wird im Test von "Afterburner" kräftig über spielerische Mängel geschimpft, aber als Power-Wertung werden 80 Punkte vergeben. Wie denn das? Ganz einfach: Statt 80 sind es nur 8 Punkte, die Afterburner auf dem C 64 erhält. Wir bitten diesen Druckfehler zu entschuldigen. *hl*

HITPARADEN

LESER-HITS



(1)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	11 Monat
(3)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	4 Monat
(—)	Microprose Soccer	Microprose	1 Monat
(5)	Interceptor	Electronic Arts	6 Monat
(11)	Katakis	Rainbow Arts	3 Monat
(8)	The Bard's Tale III	Electronic Arts	8 Monat
(2)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	13 Monat
(6)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	11 Monat
(7)	Bubble Bobble	Firebird	11 Monat
(10)	Carrier Command	Rainbird	3. Monat
(4)	Pirates	Microprose	15 Monat
(12)	Dungeon Master	FTL	6. Monat
(9)	Football Manager II	Addictive	5 Monat
( )	Elite	Firebird	24 Monat
(16)	Tetris	Mirrorsoft	9. Monat
(—)	The Last Ninja II	System 3	1 Monat
(15)	Defender of the Crown	Cinemaware	15 Monat
(19)	Ports of Call	Aegis	7 Monat
(—)	Hawkeye	Thalamus	1 Monat
( )	[illegible]	Grandslam	1 Monat

Zum 6. Mal sind die Giana Sisters auf Platz 1

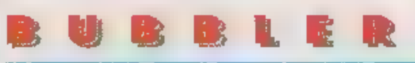
Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor. Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

Um bei den Leser Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. *hl*

Marco Albrecht, Haupolishofen
Michael Banner, Mai
Birgit Eirihaus, Haren/Ems
Thorsten Fruve, Zweibrucken
Martin Grotthaus, Oog hausen
André Janocha, Rosendahl
Axel Neumeyer, Eichau
Michael Peters, Castrop-Rauxel
Ulrich Rinker, Adlar/Wardorf
Martin Spieker, Hürth
Carsten Ulrich, Bad Lauterberg
Mario Zimmermann, Stein Neukirch

Und das sind die Gewinner in diesem Monat



BUBBLER

Wonderboy in Monsterland (Sega)
Ultima V Origin
Virus (Firebird)
Pool of Radiance (SSI)
Red Storm Rising (Microprose)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. (—) **Operation Wolf** (Ocean)
2. (—) **Afterburner** (Activision)
3. (—) **Double Dragon** (Melbourne House)
4. (1) **The Last Ninja II** (System 3)
5. (—) **Pac-Mania** (Grandslam)
6. (—) **Return of the Jedi** (Domark)
7. (—) **Thunder Blade** (U.S. Gold)

Billigspiele und Compilations:

1. (2) **Bomb Jack** (Encore)
2. (1) **Joe Blade 2** (Players)
3. (4) **Indiziertes Spiel**
4. (—) **Ace 2** (Cascade)
5. (—) **Giants** (U.S. Gold)
6. (—) **Advanced Pinball Simulator** (Code Masters)
7. (7) **Air Wolf** (Encore)

Leser-Hits (nach Computern)

[illegible]

1. Interceptor
2. Katakis
3. Great Giana Sisters
4. Carrier Command
5. Superstar Ice Hockey

[illegible]

1. Dungeon Master
2. Carrier Command
3. Starglider II
4. Bubble Bobble
5. Kaiser

C 64/128

1. Great Giana Sisters
2. Zak McKracken
3. Microprose Soccer
4. Maniac Mansion
5. The Bard's Tale III

CPC

1. Cybernoid
2. Bubble Bobble
3. The Bard's Tale
4. Savage
5. Impossible Mission II

MS-DOS-PCs

1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Sub Battle Simulator
4. Sentinel Worlds I
5. Space Quest II

Videospiele

1. Wonderboy in Monsterl.
2. Shinobi
3. Zelda II
4. Alex Kidd
5. Nintendo Ice Hockey

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Karten bitte an diese Adresse

OPERATION NEPTUN: TAUCHEN SIE EIN IN DIE ACTION!

Eine ganz neue Form von Action und Abenteuer, die man sofort ausprobieren sollte. Eine große Menge Actionspiele erwartet Sie! An Bord eines Jet-Byke, unter Wasser, mit einem Messer zwischen den Zähnen oder auf Ihrem Unterwasser Scooter, kämpfen sie rücksichtslos gegen die Armeen des GELBEN SCHATTENS, bevor Sie seine Unterwasserstützpunkte endlich von der Karte streichen können.

Hüten Sie sich vor den Angriffen von Haien und Kraken sowie vor den Minenfeldern, mit denen die Tiefen der Meere durchsetzt sind.

Operation Neptun

Distributor: BOMICO

Elbinger Straße 1, 6 Frankfurt/Main 90, Tel 069/706050

Erhältlich für: Amiga, IBM-PC, Atari ST mit 2 Disk



Segas Videospiel-Hit

Sega hat vor kurzem in Japan seine neueste Videospiel-Konsole vorgestellt. Zwei mächtige Prozessoren, über 2000 Hardware-Sprites und 10-Kanal-Stereo-Sound sorgen für Spiele-Power.





Während in Deutschland die PC-Engine bei den Spiele-Freaks immer noch das Gesprächsthema Nummer 1 ist, haben die Kids in Japan bereits ein neues Spielzeug: das 16-Bit-Mega Drive von Sega. In diesem neuen Videospiel-System, das vom Design an einen futuristisch gestylten CD-Player erinnert, steckt alles technische Know-how, das die japanischen Arcade-Giganten im Moment zu bieten haben — und das ist eine ganze Menge.

Für umgerechnet zirka 450 Mark bekommen die Japaner das Grundgerät samt Netzteil und einem Joypad. Dieses ist ein ganzes Stück größer als die herkömmlichen Joypads und liegt deshalb sehr gut in der Hand. Es bietet neben der Steuerscheibe und einem START-Taster gleich drei Feuerknöpfe. Ein zweites Joypad muß man extra kaufen.

An der Frontseite befindet sich ein für Videospiel-Konsolen ungewöhnlicher Kopfhöreranschluß mit Lautstärkeregler. Jeder handelsübliche Kopfhörer für Walkman kann hier angeschlossen werden. Gleich daneben sitzt der praktische Reset-Taster. Etwas weiter rechts sind die Buchsen für zwei Joypads oder Joysticks angebracht. Der Modulschacht (das Mega Drive hat nur einen) nimmt Module auf, die etwa so groß sind wie die Mega-Cartridges für das Sega Master System. An der Rückseite der Konsole sind zwei wichtige Anschlüsse, mit deren Hilfe sich das Mega Drive mit der Außenwelt "unterhält". Neben dem Video- (NTSC-Fernsehnorm) und RGB-Ausgang (liefert ein analoges RGB-Signal) sitzt hier ein externer Bus, der vielen Computerbesitzern bekannt sein dürfte. Hier können zum Beispiel ein Drucker, eine Tastatur oder ein Modem angeschlossen werden. Am Erweiterungsport, der sich auf der rechten Seite der Konsole befindet, sind ein spezielles Diskettenlaufwerk und ein CD-ROM an das Grundgerät anzuschließen.

Neben einem 68000-Prozessor arbeitet noch ein Z80 im Inneren der Konsole. Auch die Farbpalette von 512 Farben (64 davon dürfen gleichzeitig auf dem Bildschirm sein) ist recht stattlich. In Verbindung mit der Grafikauflösung von 320 x 224 Pixeln kann man fantastische Bilder auf den Bildschirm zaubern.

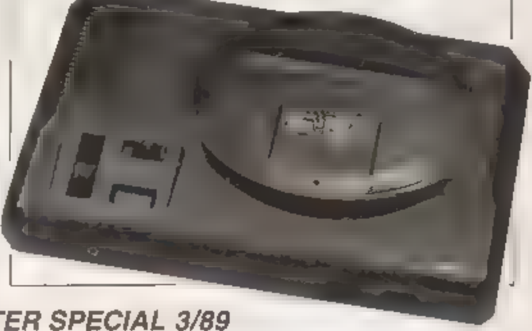
Nicht weniger imposant sind die 2048 Hardware-Sprites, die von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixel groß sein können. Das leidige Sprite-Geflacker, wie es die Master System-Besitzer nur zu gut kennen, gehört nun bei den allermeisten Spielen der Vergangenheit an (Ausnahmen bestätigen die Regel).

Am Sound, einem weiteren Schwachpunkt des Master Systems, haben die Sega-Jungs ebenfalls fleißig gearbeitet. Das Ergebnis ist ein Zehn-Kanal-Stereo-Sound, der so ziemlich jedes Geräusch und jeden Klang täuschend echt reproduzieren kann.

Leider gibt es für das Mega Drive im Moment nur drei Module: "Altered Beast" und "Space Harrier II" lagen uns vor, "Super Thunder Blade" konnten wir leider nicht testen. Space Harrier II basiert auf dem Spielprinzip des allseits bekannten Automaten-Hits "Space Harrier". Den

Technische Daten

CPUs: 68000 (mit 8 MHz getaktet)
Z 80 (mit 4 MHz getaktet)
RAM: 136 KByte (davon 64 KByte Video-RAM)
Grafikauflösung: 320 x 224 Pixel
Farbpalette: 512 (davon 64 gleichzeitig auf dem Bildschirm)
Sprites: 2048 (Größe: von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixel)
Characters: 2048 (Größe: 8 x 8 Pixel)
Sound: zehnstimmig, aufgeteilt in
PSG: 3 Stimmen, FM: 6 Stimmen, PCM: 1 Stimme
Ausgänge: Video (NTSC)
RGB-analog
Anschlüsse: 2 x Joypad/Joystick
Kopfhörer (mit Lautstärkeregler)
Modulschacht, Erweiterungsport, externer Bus





mit 16 Bit

Spieler erwarten elf neue Levels, wo sich allerhand spektakuläre Monster tummeln. Wer Space Harrier auf dem Master System mochte, der wird von dieser Version begeistert sein. Dutzende von riesigen Sprites auf dem Bildschirm — und nichts flackert. Die knapp 20 verschiedenen Musikstücke sind recht ordentlich, wenn sie auch (typisch Sega) alle etwas ähnlich klingen.

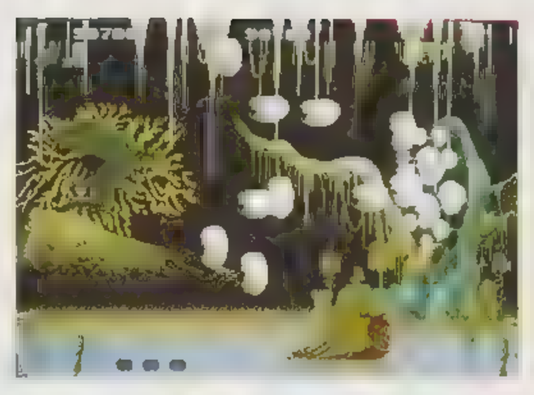
Altered Beast gleicht dem Automaten-Vorbild wie ein Ei dem anderen. Ein oder zwei Spieler müssen sich fünf Levels lang mit gräßlichen Urzeit-Ungeheuern herumschlagen. Wenn man die Qualität der Umsetzung benoten würde, hätte Sega ein "Sehr Gut" verdient, doch leider ist das Spiel von Grund auf eine etwas konfuse und recht biedere Klopperei. Tolle Grafikeffekte werden zwar en masse geboten, aber das Spielprinzip ist halt nicht das allerhellste. An weiteren Spielen sind in Japan "Phantasy Star II" und "Alex Kidd in Devil's Castle" angekündigt.

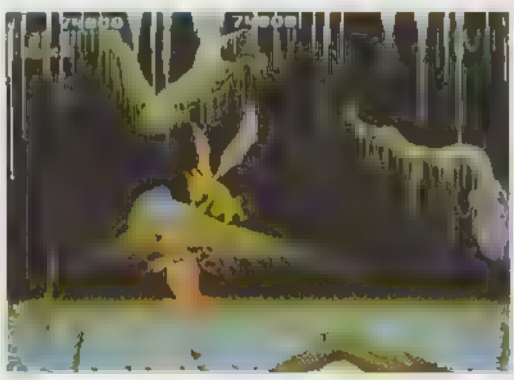
Daß lediglich fünf Spiele etwas trist sind, hat Sega erkannt. So soll im Frühjahr '89 in Japan ein preiswerter Adapter erscheinen, mit dem auf dem Mega Drive alle Module für das japanische Master System laufen. Doch Vorsicht: Wer jetzt denkt "Na prima, dann besorge ich mir das japanische Mega Drive und den Adapter dazu und verkaufe mein deutsches Master System", der ist auf dem Holzweg. Mit dem Adapter laufen nur die japanischen Cartridges für das Master System, und die unterscheiden sich wesentlich von deutschen und amerikanischen Modulen.

Im Moment verkauft sich das Mega Drive in Japan so gut, daß es dort zu erheblichen Lieferengpässen kommt. Ob und wann das neue Super-Videospiel in Deutschland auf den Markt kommt, ist noch ungewiß. Wahrscheinlich wird es hier im Herbst dieses Jahres zu haben sein. Wer nicht solange warten will und einen Farbmonitor mit Scart-Buchse oder einen NTSC-Fernsehapparat hat, kann das gute Stück auch in der japanischen Version beziehen. Der CMV-Versand in Vienenburg will japanische Mega Drives importieren.

Martin Gaksch/hl

◄ Links seht Ihr zwei Levels von "Space Harrier II". Die vielen knallbunten Sprites huschen flackerfrei über die Mattscheibe.







Drei Schnappschüsse von "Altered Beast". Die Obermonster sind besonders gut gelungen. Das eine schießt mit den Augen, der Kollege wirft ein paar Köpfe durch die Gegend. Sachen gibt's ...

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEH



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo

RAMLOADER: 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN! Geschwindigkeit zu laden.

HARDCOPY: z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.

Image System usw.

SPRITE MONITOR: Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.

TRAINER POKES: Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und

bleiben erhalten.

Keine Filenamenangabe nötig.

& disk file utility

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden **DM 19,–**



Ein englisches Entwicklungsteam arbeitet an einem ehrgeizigen Projekt: "The Kristal" vereint Elemente aus Abenteuer-, Strategie-, Action- und Geschicklichkeits-Spielen. Viele Hintergrundgrafiken, massig Charaktere, schwierige Missionen und versteckte Extras würzen die komplexe Aufgabe.

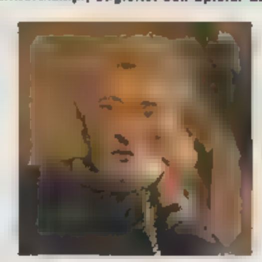
Komisch, hier müßte es irgendwo sein" Der Taxifahrer schaut verwirrt auf die verwitterten Fassaden und sucht etwas ratlos nach der Hausnummer 92 in der Fortis Green Road im Norden Londons. Die kleinen Eingänge zwischen den Geschäften in der Straße besitzen entweder keine Hausnummern oder die Türen sehen so aus, als hätte sie seit der Krönung der Königin niemand mehr geöffnet. Die Farbe bröckelt ab, Staub und Straßenschmutz sammeln sich auf den Treppenstufen. Hier sollen die Büros einer Softwarefirma liegen? "Ja, da ist es", ruft der Taxifahrer schließlich erleichtert, "glaub' ich zumindest"

An einer Klingel klebt unauffällig der Schriftzug "Fissionchip Software", und nachdem man eine enge, unbeleuchtete Treppe überwunden hat, steht man in den Räumen der Programmierer. Sie arbeiten für das Softwarehaus Addictive, das durch Programme wie "Football Manager" bekannt wurde, an einem ungewöhnlichen Projekt: "The Kristal"

Kopf und Seele des Teams ist der knapp 50jährige ("genaue Zahlen spielen doch in meinem Alter keine Rolle") Mike Sutin. Er entwarf 1976 zusammen mit Rodney Wyatt ein Musical, auf dessen Story auch das Kristal-Computerspiel basiert. Der Musik- und Theaterfan verdiente sich früher sein Geld als Beleuchter und Techniker bei Musicals. Unter seiner Leitung wurde zum Beispiel in den 70er Jahren das Musical "Hair" zum ersten Mal in Spanien inszeniert. Mit dem eigenen Stück lief es für Mike aber nicht so gut. Die englischen Theater steckten in einer Krise und niemand wollte das aufwendige Musical finanzieren. So verschwand das Manuskript zunächst in der Schublade.

Bytes statt Bühnenbretter

Da Mike sich seit 1981 dem stressigen Bühnenleben nicht mehr gewachsen fühlte, arbeitete er für Microsphera, einen der ersten Computerläden in London. In dieser Zeit fing er an, eigene Programme zu schreiben. Im Sommer 1987 hatte er schließlich die Idee, aus dem Kristal-Musical ein Computerspiel zu machen. Mit einem Konzept und einigen Demos in der Tasche machte er sich auf die Suche nach einem geeigneten Softwarehaus. Die meisten Firmen lehnten ab, denn Mikes Vorstellung vom Spiel klang undurchführbar. Dazu Mike Sutin: "Die Suche nach der richtigen Firma und die Arbeit waren aufreibend. Als wir begannen, hatte ich noch schwarze Haare, doch jetzt... seht selbst." Was macht "The Kristal" so besonders? Der Spieler läuft als gestrandeter Weltraumpirat Dancis Frake auf mehreren Planeten durch perspektivische Landschaften. In einem großen Saal kann er also nicht nur von rechts nach links, sondern auch nach vorne und hinten laufen. Ab und zu liegen wichtige Gegenstände auf dem Boden, die nicht im Bild, sondern nur in der Menuleiste am unteren Bildrand gezeigt werden. Nur andere Personen und unverrückbare Gegenstände sind in den Bildern zu sehen.


Mike Sutin, der geistige Vater des Computerspiels "The Kristal"

Mit den zahlreichen Charakteren auf den Planeten unterhält man sich wie bei einem Adventure über die Tastatur. Sobald die Figuren im richtigen Abstand zueinander stehen, erscheinen Sprechblasen und auf Tastendruck beginnt das Gespräch. Durch geschicktes Fragen geben die friedlichen Bewohner Hinweise über Personen, Ereignisse und Gegenstände. Andere möchten Gegenstände haben oder geben dem Spieler Missionen.

Kritisch wird es, wenn Sie auf einen streitlustigen Zeitgenossen treffen, der Sie zum Schwertkampf herausfordert. Um Kristal zu lösen, müssen nicht alle Feinde im Duell besiegt werden. Doch das große Finale, das beginnt, sobald alle Missionen gelöst sind, kann nur ein guter Fechter gewinnen. Man sollte also das Training nutzen, zumal man vor dem Kampf den Spielstand speichern kann. Action gibt es auch, wenn man von Planet zu Planet reist. Einige Weltraummonster verschwinden nur, wenn man ihnen mit den Bordkanonen ein Loch in den Panzer brennt. Wie gut ist Kristal wirklich? Nach unserem Besuch in London können wir das noch nicht entscheiden, da wir alle Teile — Parser, Actionsequenzen, Fechten und Herumlaufen — nur getrennt spielen konnten. Die einzelnen Teile machen bis auf die Monsterjagd im Weltraum einen guten Eindruck. Grafik und Sound sind auf dem Amiga exzellent, so daß Kristal tatsächlich zum Kultspiel 1989 werden könnte. Doch mit dem endgültigen Urteil warten wir natürlich, bis das Programm fertig ist. Die endgültige Amiga-Version mit deutschen Texten, Handbuch und Parser soll in den nächsten Tagen veröffentlicht werden. Die Umsetzung für den Atari ST folgt ein paar Wochen später. Den ausführlichen Test können Sie in einer der nächsten Ausgaben lesen.

gn


Gelungene Grafik, wie hier beim Schwertkampf, begleitet den Spieler auf allen Planeten (Amiga-Version)

Blasteroids

Wenn Sie schon immer etwas gegen Felsen hatten, liegen sie bei "Blasteroids" goldrichtig.

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) • Image Works

Grafik	78
Sound	69
Power-Wertung	76

Fast ein Jahr hat es gedauert, bis "Blasteroids" seinen Weg von der Spielhalle zum Heimcomputer gefunden hat. Das Spielprinzip ist identisch mit dem des Automaten. Man nimmt den Klassiker "Asteroids", addiert farbenfrohe Grafik, peppige Extras und knackige Soundeffekte — schon hat man "Blasteroids".

Zu Beginn sucht man sich einen von vier Schwierigkeitsgraden aus, danach geht's los. Von allen Seiten kommen Asteroiden auf das Schiff zugebraust. Trifft man einen Asteroiden, zerbröselt er in mehrere kleinere, die man ebenfalls abräumen muß. Damit nicht genug: In manchen Levels ballern UFOs fröhlich vor sich hin. Glücklicherweise verfügt das eigene Schiff über einen Schutzschirm. Wird man von einem Brocken oder Schuß getroffen, wird ein wenig Energie abgezogen. Das geht natürlich nur so lange, bis die Schutzschirme erschöpft sind. Für Energie-Nachschub muß man selber sorgen, indem man bestimmte Asteroiden zerstört. Dann werden rote Energiekristalle frei.

Hat man einen Level abgeräumt, kommt man in ein Menü, in dem man den nächsten Sektor auswählen kann. Wenn alle Sektoren abgeräumt sind, trifft man Mukor, den Obermotz in Knödelform. In Blasteroids gibt es jede Menge Extras: vom Doppelschuß-Laser über Kristall-Magneten bis zum schnelleren Triebwerk ist alles vorhanden. Zwei Spieler können nicht nur gleichzeitig ballern, sondern sogar ihre Raumschiffe koppeln.

Man kann jederzeit zwischen drei Schiffstypen wählen. Der erste ist klein und wendig, dafür kann sein Laser höchstens Kiese knacken. Der mittlere Schiffstyp ballert etwas flotter und holzt die Asteroiden gut weg, hält dafür aber nicht viele Schläge aus. Der dickste Typus hat viel Laserkraft, bewegt sich aber wie ein nasser Sack. *al*



Automaten-Umsetzungen sind eine knifflige Angelegenheit. Blasteroids macht da keine Ausnahme. Meine größte Sorge galt der Steuerung, denn immerhin bietet der Automat einen Drehregler und drei Feuerknöpfe (was man von einem Durchschnitts-Joystick nicht gerade behaupten kann). Erfreulicherweise haben die Programmierer es geschafft, daß man mit dem Joystick steuern kann, ohne umständlich auf die Tastatur einhacken zu müssen.

Selbst die spielerischen Feinheiten stimmen bei Blasteroids. Alle Extrawaffen, die verschiedenen Gegner und der Obermotz Mukor sind genau wie beim Automaten umgesetzt. Lediglich bei der Grafik muß man Abstriche in Kauf nehmen, aber das läßt sich dank edler Extras verschmerzen.


Mit der Extrawaffe "Ripstar" wird hier das Asteroidenfeld fein säuberlich kleingehackt (ST)


Der muffige Mukor wetzt schon die Saugnäpfe (ST)



Das ist Blasteroids, wie es leibt und lebt: mit allen Levels, Gegnern, Extrawaffen und neckischen Features wie dem innigen Koppeln zweier Raumschiffe. In höheren Levels kommt immer wieder etwas Neues dazu; die guten Extras fallen einem auch nicht gerade in den Schoß. Was zunächst wie ein leidlich aufgemotzter "Asteroids"-Enkel aussieht, hat Klasse und durchaus Eigenständigkeit. Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm zivil, sehr guten Spielern wird das Programm allerdings zu leicht sein. Wen das nicht stört, dem wird das Beballern von Weltraumgeröll mächtig viel Spaß machen.

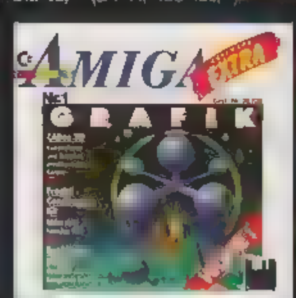
AMIGA EXTRA SOFTWARE

Markt&Technik

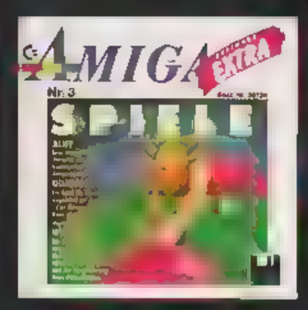
Amiga Extra Nr. 1: Grafik
Drei Programme, die die außergewöhnlichen Fähigkeiten des Amiga 500, 1000 und 2000 nutzen. CADos 3-D: Konstruktion und Rotation dreidimensionaler Körper. Funktionsplotter: Grafische Auswertung komplexer Funktionen. Fractal Construction Kit: Bilder einer fremden Welt.
Bestell-Nr. 38708
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)

Amiga Extra Nr. 2: Disk Utilities
DiskEd, Select Copy, DCopyIt, Check, Bootgirl Plus. Hilfsprogramme, die Ihnen den Umgang mit den Daten auf Ihren Disketten erheblich vereinfachen. Mit einem Super-Diskeditor ist es ein leichtes, versteckte und verlorene Daten aufzuspüren und zu rekonstruieren.
Bestell-Nr. 38726
DM 49,–* (sFr 45,–*/öS 490,–*)

Amiga Extra Nr. 3: Spiele
Bliff: Eine ausgeklügelte Variante des Billards. Quadriga: Ein Spiel für Denker, angelehnt an das berühmte »Vier Gewinnt«. Wikinger I: Ein Strategiespiel, angesiedelt im 10. Jahrhundert. Maximal fünf Spieler taktieren um die Sicherung und die Vergrößerung ihres Heimatlandes.
Bestell-Nr. 38724
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)







Amiga Extra Nr. 4: Grafik
Amiga Object Editor: Spielerisch Bobs erzeugen. Animation inbegriffen. The Bobbit: IFF-Bilder in Bobs und Images verwandeln oder mit dem eingebauten Malprogramm erstellen. Iconmake: Generieren von animierten Icons und deren Wandel[illegible] C-Programme. Booter: Bootblock-Grafik par excellence.
Bestell-Nr. 38725
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)



Amiga Extra Nr. 5: Spiele
Spannende Unterhaltung mit vier Super-Spielen! Breaking out: Actionspiel mit schneller Grafik und tollem Sound. Decoder: Verwandeln Sie Ihren Amiga in eine Morsestation. Megamind: Anregende Unterhaltung für kluge Köpfe. Wikinger II: Spannendes Strategiespiel, angesiedelt im Mittelalter.
Bestell-Nr. 38752
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)
* Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Computerfachgeschäft, in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel und in Ihrer Buchhandlung.



Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0
SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656
ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0
Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526
Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0

Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

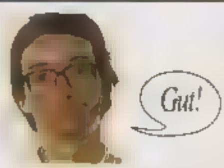
Robocop

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 75 Mark (Diskette) ★ Ocean

Wertung	Punkte
Grafik	76
Sound	79
Power-Wertung	77

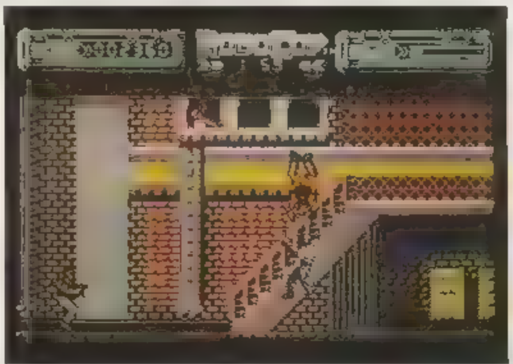
Der brave Polizist Murphy wird von gänzlich unsympathischen Gangstern in kleine Stückchen geschossen. Fixe Chirurgen können ihn zwar nicht mehr zusammenflicken, aber immerhin mit einer Ladung Schwermetall zusammenlöten. Heraus kommt ein Cyborg, halb Mensch, halb Maschine. Sein Name: "Robocop". Im Kino räumte Robocop bereits kräftig ab. Im gleichnamigen Computerspiel kann jetzt jeder die Rolle des rostfreien Helden übernehmen.

Robocop alias Murphy ist auf die Burschen sauer, die ihn seinerzeit niedergeschossen hatten. Also ölt er seine Gelenke, schnappt sich eine Knarre und zieht los, um die bösen Buben neun Levels lang zu jagen. Herzhaftes Ballern steht hier meist auf der Tagesordnung. Die Schurken treiben sich auf der Straße herum, kommen auf Motorrädern angebraust oder schießen aus Fenstern heraus.



Das Robocop-Spiel ist nicht gerade übertrieben friedfertig, aber eine sehr handfeste und unterhaltsame Action-Mixtur. Von Level zu Level haben sich die Programmierer etwas Neues einfallen lassen, um Abwechslung in den Spielablauf zu bringen. Am Anfang braucht man zwar ein wenig Anlaufzeit, doch mit Übung und Geschick ballert man sich dann recht weit. Bis Level 5 ist das Spiel nicht allzu schwierig. Grafik und Sound machen einen guten sehr professionellen Eindruck. Vor allem die stimmungsvolle Titelmusik hat es mir angetan.

Sehr schön ist der große Aufkleber, der jeder Packung beiliegt. Aufschrift: "Warning: This property protected by Robocop" ("Warnung: Dieses Eigentum wird von Robocop beschützt"). Macht sich mächtig gut auf Auto, Schultasche oder Diskettenbox.



Ganz salopp macht's Robocop: erst schießen, dann fragen (C 64)

Robocop kann laufen, springen, sich ducken und — logisch — zurückschießen. Jeder Treffer, den er einstecken muß, kostet Energie. Nachdem ein Gegner weggeputzt wurde, bleibt manchmal ein hübsches Extra auf der Straße liegen. Am wichtigsten ist neue Lebensenergie, eine Waffe mit Dreifachschuß ist aber auch nicht zu verachten.

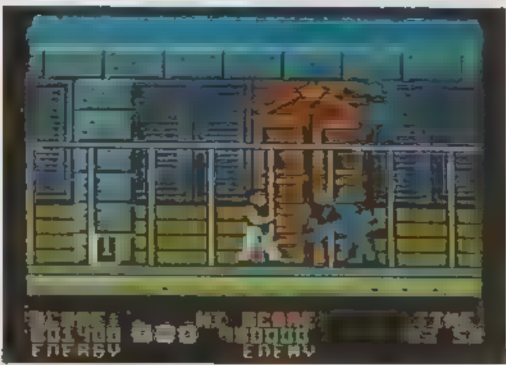
Nach drei Levels lädt das Programm erst mal kräftig nach. Wenn man dann alle Leben verliert, muß man nicht wieder ganz von vorne anfangen, sondern kann jetzt jedesmal mit dem vierten Level beginnen. *hl*

Dragon Ninja

CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imagine

Wertung	Punkte
[illegible]	72
Sound	72
Power-Wertung	66

Mal ganz ehrlich: Blickt Ihr bei den ganzen "Ninja"-Spielen noch durch? Vom "Last Ninja" bis zum "Ninja Warrior" wurden die kühnen Kämpfer schon mächtig oft in Spielen vernudelt. Der jüngste Sproß dieses beliebten Berufsstandes ist der "Dragon Ninja". Zum Leben erweckt wurde er vom Automatenhersteller Data East; die Computer-Umsetzung wurde bei Imagine programmiert.



Was auch passiert, ein echter Ninja geht nicht unter (CPC)



Einen gewissen Reiz kann man dem wenig friedlichen Bildschirmgehaue nicht absprechen. Ein Fußtritt links, ein Haken rechts und — Har Har! — schon fliegt der Gegner effektvoll durch die Lüfte. Trotz allem grafischen Schnickschnack bietet Dragon Ninja spielerisch nicht viel mehr als der Oldie "Kung-Fu Master". Dragon Ninja ist prima, wenn man sich schnell mal ein Viertelstündchen lang abreagieren will. Spielt man es längere Zeit am Stück, droht Langeweile (oder Frust: ab Level 3 wird's ernsthaft schwer).

Technisch läßt die Umsetzung wenig zu wünschen übrig. Das Spielprinzip könnte aber ruhig etwas abwechslungsreicher sein.

Sieben Levels lang gibt's Prügeleien satt. Unser einsamer Kämpfer (der Zwei-Spieler-Modus des Automaten ist bei der Umsetzung leider rausgeflogen) hat sich mit allen Bösewichtern dieser Welt angelegt. Mit verschiedenen Sprüngen, Hieben und Tritten setzt er sich gegen angreifende Ninjas (was auch sonst?) in verschiedenen Güteklassen auseinander. Vom Standard-Gegner über den bewaffneten Mittelschurken bis zum extra-ekligen Klopper am Ende einer Spielstufe ist alles geboten.

Manchmal bleibt ein Extra liegen, wenn man einem Gegner eins auf die Nase gehauen hat. An Waffen winken ein Messer und eine frisch geölte Kette. Bonus-Zeit und Zusatzenergie lassen sich auf diese Weise auch ergattern. Bei der getesteten CPC-Version darf man nach dem Verlust aller Leben einmal in dem Level weiterspielen, den man zuletzt erreicht hatte. *hl*

Superman (Man of Steel)

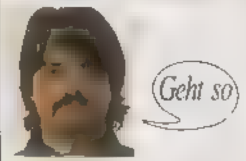
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark bis 79 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

Grafik	77	
Sound	67	
Power-Wertung	71	

Nachdem Comic-Held "Batman" in einem neuen Computerspiel auftreten durfte, darf auch "Superman" in Software-Form die Welt retten. Sie begleiten den Superhelden bei einem gewöhnlichen Arbeitstag: Zwei Schurken haben sich zusammengetan, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. In der C 64-Fassung sind es sechs unterschiedliche Levels, bei ST und Amiga acht, in denen Superman mit seinen Superkräften wie Super-Teleblick, Superfaustschlag, Superpuste und Super-Hitzeblick gegen eine Vielzahl von Gegnern ankämpfen muß. So kommen ihm im ersten Level im "Space Harrier"-3D-Stil fiese Aliens entgegen, die er mit seinem Hitzeblick abschießen und mit Superpuste auf Distanz halten muß. In den anderen Stufen ist Superman vollauf damit beschäftigt, Asteroiden, Robotern und anderen Gegnern auszuweichen oder diese abzuschießen. Diese versuchen natürlich mit Lasern, Raketen oder kryptonithaltigem Gestein unseren Helden an der Erfüllung seiner Aufgaben zu hindern. Wenn die Bösewichte hinter Schloß und Riegel gebracht sind, darf sich Superman zu seinem Feierabend zurückziehen. *mh*



Hurtig: der Professor schmort im Shuttle (C 64)



Die C 64-Version ist technisch solide Actionkost, das Spielprinzip bringt wenig Neues. Trotzdem spielt sich Superman flüssig und macht eine ganze Weile Spaß. Leider ist bei den ST/Amiga-Versionen der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch, so daß hier schnell Frust aufkommt. Nur beim C 64 darf man eine von vier Schwierigkeitsstufen wählen. So kommt auch der ungeübte Action-Fan in den Genuß, alle Levels zu sehen.

Die Grafik ist detailreich und schön bunt, die Musik eine feine Adaption der Titelmelodie des Superman-Kinofilms. Besonders gelungen ist das Schlußbild. Alles in allem ein ordentlicher Action-Mix für Superman-Fans. Hat man sich ganz durchgespielt, läßt die Motivation natürlich spürbar nach.

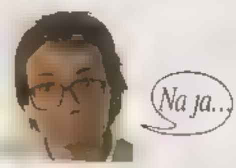
Custodian

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	75	
Sound	66	
Power-Wertung	37	

Namen sind Schall und Rauch. Letzten Herbst kündigte die englische Softwarefirma Hewson ein neues Ballerspiel mit dem schönen Namen "Kalashnikov" an. Auf dieses Programm braucht man nicht mehr zu warten, denn es wurde kurzerhand in "Custodian" umbenannt. Trotz dieser Namensänderung wurde das Spielkonzept nicht geändert: Es wird geballert, bis der Monitor wackelt.

In diesem bizarren Action-Spiel bekommen Sie die Rolle eines drolligen Außerirdischen zugeteilt. In drei großen Levels, die je etwa 250 Bildschirme groß sind, haben Sie alle Hände voll zu tun. Böse Buben haben nämlich in jedem Level energieabsaugende Kapseln installiert, die Sie aufsammeln und in speziellen Kapsel-Killer-Kuppeln vernichten müssen.



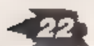
Technisch begabte Programmierer verschwenden hier ihr Talent an einem müden Spielprinzip. Da mag die Grafik noch so bunt sein und der Bildschirm – selbst beim ST – flott scrollen, der Spaß bleibt auf der Strecke.

Die Gegner greifen ununterbrochen in total chaotischen Formationen an. Die Extrawaffen sind wenig originell und sorgen kaum für Abwechslung; das Anwählen über die Tastatur ist zudem keine glückliche Lösung. Was mich außerdem nervt, sind die reichlich verschlungenen Levels. Entweder hat man ein gutes Gedächtnis oder malt mühsam eine Karte. Das ergibt eine Mischung, mit der man mich nachhaltig vom Joystick vergrault. Custodian sieht schnuckelig aus, hat aber spielerisch wenig zu bieten.

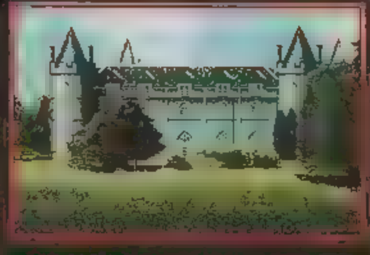


Viel Geballer, wenig Spiel (Amiga)

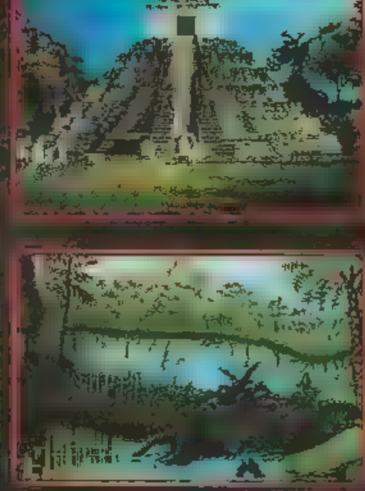
Eine Anzeige verrät, in welcher Richtung die nächste Kapsel ist. Mit der Huckepackrakete schwebt man emsig drauflos, schnappt sich die Kapsel... aber halt! Wie es in Computerspielen Brauch und Sitte ist, schwirren furchtbar viele Gegner herum, die Sie bei Ihrer Aufgabe behindern wollen. Da hilft nur eins: zurückschießen, was das Zeug hält. Zehn verschiedene Waffensysteme gibt es, die man mit den Funktionstasten aktiviert. Gesteuert wird wie bei jedem guten Actionspiel mit dem Joystick. Die Munition für die Knaller muß man sich in speziellen Nachschubfeldern besorgen. *hl*













Ein klassisches Adventure von Psygnosis.

- ★ Volle Symbolsteuerung
- ★ Brillante Grafik
- ★ »Teuflisch gut entwickelt«
- ★ 4 Disketten in der Atari-Version, 3 Disketten in der Amiga-Version
- ★ IBM-Version — die Vorbereitung.

CHRONO-QUEST

Hier ist das erste einer neuen Generation von Psygnosis Adventure Spielen. Ein Adventure-Spiel im klassischen Sinn

Deine Nachforschungen beginnen ca. 1920 im Schloß Deines Vaters. Dort findest Du (oder Du sollest finden) die letzte Erfindung Deines Vaters — eine fantastische Zeitmaschine. Dein Vater ist tot ermordet und Du bist der Hauptverdächtige. Ein Brief aus der Hinterlassenschaft Deines Vaters bringt Dich auf den Gedanken, daß der wahre Schuldige — Richard — ist, der doch nicht ganz so treue Diener. Aber er konnte mit Hilfe der Zeitmaschine in die Zukunft entfliehen... wer wird Deine phantastische Geschichte glauben glaubst Du sie wirklich selbst?

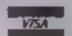
Eine Menge Schwierigkeiten werden sich Dir in den Weg stellen. Schließlich wird Dir nichts weiter übrig bleiben, als mit der Zeitmaschine durch die Zeit zu reisen, um die Einzelteile der Magnetkarte zusammenzusammeln, um mit der Zeitmaschine in die Zukunft zu gelangen und dort wirst Du . In der Zwischenzeit, in ein paar Augenblicken, wird man die Zeitmaschine finden... entschuldige, aber in ein paar Augenblicken, wird der Raum gefunden werden, wo die Zeitmaschine steht. aber es ist dunkel entschuldige nochmals, in ein paar weiteren Augenblicken wird man wissen, wo Du hingegangen bist. 3 Stunden und 250 Minuten und noch ein paar Augenblicke später stehst Du in der Halle und denkst. hilfe hilfe.

Für Atari ST/Amiga/IBM

Screen Shots von der ST Version.

Psygnosis, FREEPOST
Liverpool L3 3AB, United Kingdom
Tel. No.: 051-2070825
Vertrieb Rushware
Mitvertrieb MICRO-HANDLER
Distribution Österreich Karasoft;
Schweiz Thali AG







LED Storm

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!/Capcom

Grafik	73	
Sound	71	
Power-Wertung	70	

Kaum ist der neue Capcom Automat "LED Storm", in Europas Spielhallen aufgetaucht, erscheinen schon die Heimcomputer-Umsetzungen. Neun Levels lang sind bei diesem Autorennen der Zukunft Geschick und Geschwindigkeit angesagt. Sie steuern ein futuristisches Superauto, daß höllisch schnell fährt und auf Knopfdruck hin auch springt. Das Geschehen wird vertikal gescrollt und aus der Vogel-Perspektive gezeigt.

Die Levels müssen möglichst schnell durchquert werden, sonst bleibt man ohne Energie im Straßengraben liegen. Die neun Strecken teilen sich manchmal und Sie können entscheiden, in welche Hälfte Sie fahren wollen. Pfeile auf der Fahrbahn deuten an, wenn ein Spurwechsel nötig ist. Extras stehen manchmal auf der Straße oder schweben durch die Luft. Ihr Aufsammeln bringt nicht nur Bonus-Energie, sondern auch nette Nebeneffekte wie vorübergehende Flugtauglichkeit Ihres Autos. Extras und Hindernisse tauchen bei jedem neuen Versuch immer an den gleichen Stellen auf. Wer ein gutes Gedächtnis hat, wird bei diesem Spiel deshalb weit kommen. Klar, daß es massenweise nervige Mitfahrer gibt. Recht lästig sind zum Beispiel die gelben Viecher, die sich an die Stoßstange hängen, woraufhin Ihr Wagen nicht mehr springen kann. Neben den kleinen Hüpfern per Feuerknopfdruck kann man auch sehr weite Sätze machen, indem man auf eine Sprungschanze fährt. *hl*



Schöne neue Autowelt: ohne Stau und Tempolimit (ST)



LED Storm hat ein denkbar einfaches Spielprinzip, das mit ein paar wenig aufregenden Extras angereichert wurde. Seine Stärken liegen in den neun grafisch abwechslungsreichen Strecken und dem flotten Spielgefühl. Wenn man mit Volltempo über die Science-fiction-Highways donnert, geht ganz schön die Post ab. Die ST-Version ist sehr sauber programmiert worden: Die Grafik sieht gut aus und das schnelle Scrolling von oben nach unten ist sanft und geschmeidig.

Wenn man die Strecken kennengelernt hat, bereiten die ersten Levels keine Probleme mehr. Wer unkomplizierte Geschicklichkeitsspiele schätzt, wird bei LED Storm gerne ein paar Runden drehen. Schade, daß die hinteren Strecken zwar etwas schwerer sind, aber spielerisch nichts Neues mehr bieten.

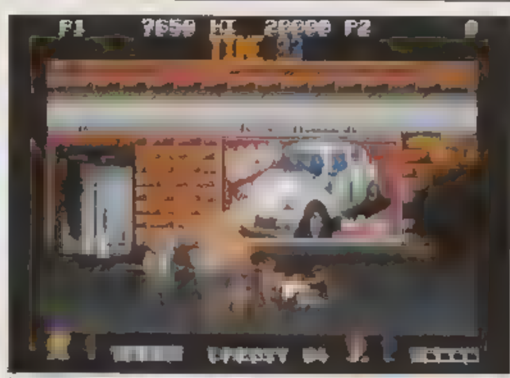
Double Dragon

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Melbourne House

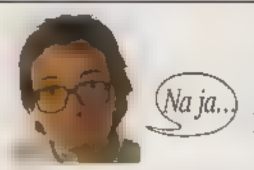
Grafik	72	
Sound	36	
Power-Wertung	41	

Der Tret-und-schlag-ihn-Automat "Double Dragon" animierte 1988 weltweit Millionen von Spielern, ihn fleißig mit Münzen zu füttern. Der Erfolg wurde mit einem simplen Rezept erreicht: Die beiden Zwillingsbrüder Billy und Jimmy Lee schlagen im Kung Fu-Lehrbuch nach, um sich für einen großen Kampf zu wappnen. Die Gang "Black Warriors" hat nämlich Billys Freundin Marian entführt. Der Oberbösewicht dieser finsteren Horde ist der "Shadow Boss". Er höchstpersönlich wartet am Ende des fünften Levels auf die beinharten Brüder.

Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig nehmen den Kampf gegen die verschiedenen Mitglieder der Black Warriors-Gang auf. Durch Joystickbewegung und gleichzeitiges Feuerknopfdrücken führt man acht Kampfmanöver aus. Ohne Knopfdruck steuert man mit dem Joystick seine Figur auf dem Bildschirm herum. Einige Gegner greifen mit Waffen an. Schafft man es, so einen Burschen auf die Bretter zu legen, kann man sich seine Waffe schnappen. Mit Baseballschläger oder Peitsche haut man sich effektiver durchs Leben. Bez ehen Sie zu oft Prügel und sind alle drei Leben verjuxt, muß man nicht wieder ganz von vorne anfangen: fünfmal darf man an der Stelle weitermachen, an der man zuletzt gescheitert ist. *hl*



Viel Hiebe statt Liebe (Amiga)



Double Dragon-Fans mögen mir verzeihen, aber ich habe nie kapiert, warum der Spielautomat so ein großer Erfolg wurde. Prügelspiele gibt's wirklich genug und in den fünf Levels findet man nichts, was sonderlich neu oder gut ist. Einen grobschlächtigen Reiz will ich dem Automaten, bei dem man gleich drei Feuerknöpfe malträtieren darf, nicht absprechen. Doch auf dem Amiga schnappt der Spielreiz schon wegen der Steuerung ab. Mit nur einem Feuerknopf spielt sich Double Dragon zäher. Der Schwierigkeitsgrad der Umsetzung ist außerdem viel zu niedrig. Mit dem Baseballschläger in der Hand lassen sich die dumpfen Gegner sehr leicht vertrimmen.



Neben neuen POKEs und Cheat-Modi gibt's diesmal viel Stoff für Rollenspieler und alle letzten Ninjas.

Hoffnung für Nachwuchs-Ninjas: Wenn Ihr dem finsteren Kunitoki noch nicht an den Kragen gegangen seid, hilft Euch der "Tip des Monats" bestimmt weiter. Reto Metzler bekommt 500 Mark für seinen ausführlichen Lösungsplan zu "The Last Ninja II". Wenn Ihr auch mal einen "Tip des Monats" stellen wollt, dann schickt einfach Eure POKEs, Tricks, Karten und Lösungen an die nebenstehende Adresse. Für den "Tip des Monats" gibt es 500 Mark. Alle anderen Tips, die wir abdrucken, werden selbstverständlich auch honoriert. Zwei Bitten zum Schluß: Vergeßt bitte Euren Absender nicht und gebt an, auf welchem Computer Ihr Eure Tips ausprobiert habt.

Bis zum nächsten Monat alles Gute wünscht Euch Euer

Unsere Adresse:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

The Last Ninja II (Teil 1)

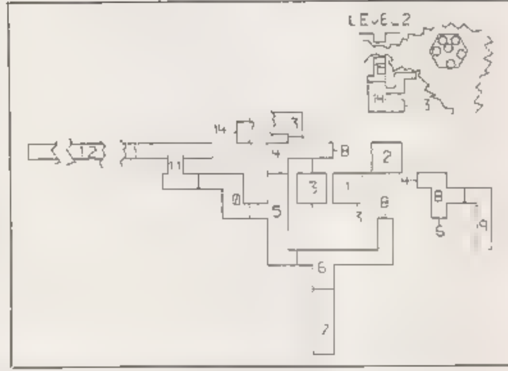
Vom 13jährigen Reto Metzler aus Widnau stammt die "Last Ninja II"-Lösung. In dieser Ausgabe gibt's Tips und Karten zu den Levels 1 bis 3. Die Lösung zu den anderen Levels folgt in der nächsten *POWER PLAY*.

Level 1 — Central Park

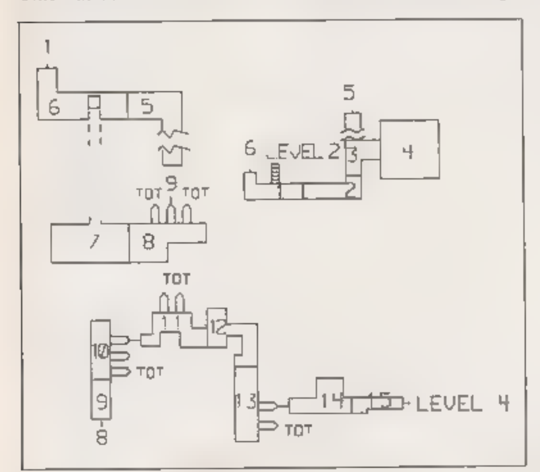
Der Ninja erwacht auf einer Bühne. In Bild 2 blinkt ein gelbes Quadrat, das man nach Besiegen des ersten Gegners berühren sollte. Es wird daraufhin schwarz. Nun ist in Bild 1 eine Falltür aufgegangen. Durch diese kommt man in Bild 3, wo Armakuni einen Schlüssel findet, mit dem man in Bild 4 das Gitter aufschließen kann. In Bild 5 befindet sich im Abfall neben den zwei Bänken der Shuriken. In Bild 11 findet man das Pergament und klettert die Stangen hoch. Das geht allerdings nur ohne Waffen in der Hand. Am Ende des 12. Bildes liegt der Kendostab. Nun klettert man rückwärts wieder in Bild 11 zurück. In der Damen-Toilette in Bild 7 und 9 findet man die Teile der dritten Waffe. Im 13. Bild wartet man auf das Schiff und springt darauf. In Bild 14 muß der Ninja ganz gezielt auf Insel Nummer 16 springen. Nun kann man durch die Büsche hindurch mit dem Stab das Boot wegstoßen. So kommt man trockenen Fußes wieder über den Bach, weil das Boot von der Insel hier vorbeitreibt.

Level 2 — The Street

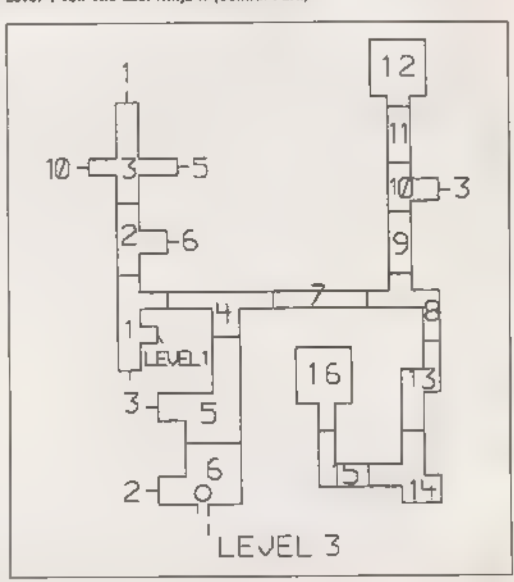
Ganz wichtig: Bei Rot darf man nicht über die Straße ge-



Level 1 von The Last Ninja II (Central Park)



Level 3 von The Last Ninja II (Sewers)



Level 2 von The Last Ninja II (Street)

hen. In Bild 11 öffnet man die Tür des Chinaladens mit einem Fußtritt. Hier befindet sich das Schwert. In den Bildern 1, 2 und 4 gibt es übrigens Hamburger, die jeweils ein Leben spenden. In Bild 14 liegt neben dem Bettler eine Flasche Whiskey, die man unbedingt aufheben sollte. In Bild 16 geht man in das Zelt und holt dort das Werkzeug, mit dem man in Bild 3 den Kanaldeckel öffnen kann und entwischt in den 3. Level.

Level 3 — The Sewers

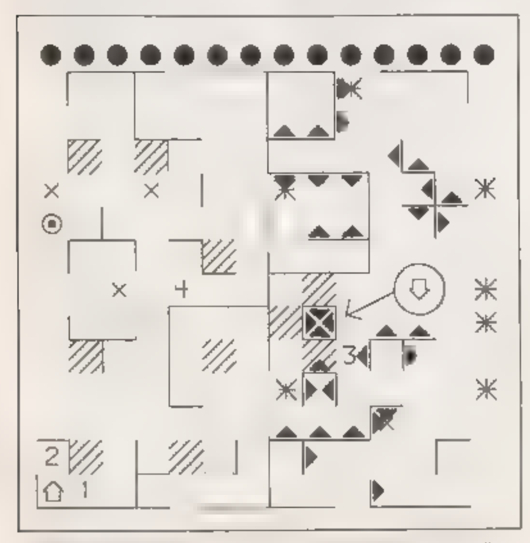
In Bild 4 findet man ein Gerät, mit dem man in Bild 6 den Schachtdeckel heben kann. Achtung, hier hat sich ein Gegner versteckt. In Bild 3 muß man wiederum mit einem gezielten Sprung auf den Absatz kommen. Dazwischen befindet sich ein Graben. Die Spinne in Bild 5 saugt ein Leben ab. Wenn man in den Bildern 8, 10, 11 und 13 den falschen Weg nimmt, segnet unser Ninja das Zeitliche. Die Whiskeyflasche läßt sich in Bild 14 an der Fackel entzünden. Diese kann man, wenn man keine Waffe in der Hand hält, auf das Krokodil werfen. Von dem Tier bleibt nur ein Häufchen Asche übrig und man kann in den 4. Level laufen.

BARD'S TALE III

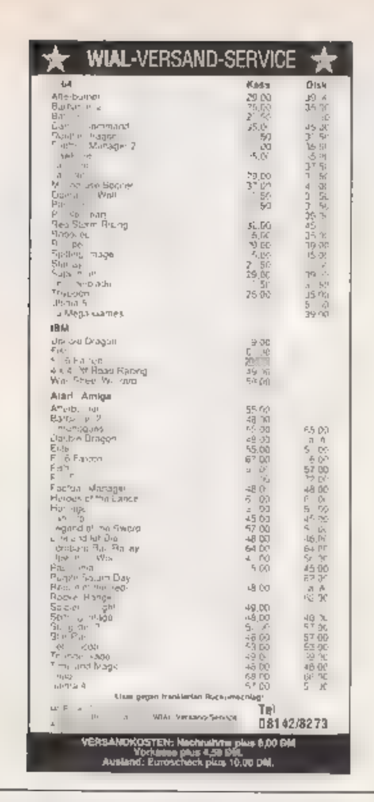
(Teil 6)

Nicht verzagen, tapfere Krieger und Magier! In dieser Ausgabe kommen wir dem Finale von "The Bard's Tale III" schon ein ganzes Stück näher. Unsere Party befindet sich jetzt in Tenebrosia und stattet zunächst einmal der "Black Scar Town" einen Höflichkeitsbesuch ab. Man wird allerdings mit den weniger freundlichen Worten "Diese Stadt stinkt nach Bösem" begrüßt. Davon unbeeindruckt, sollte man in der Stadt einen Shopping-Bummel machen und den NUKE-Spell für alle Magier und den "Kiel's-Overture"-Song für den Barden besorgen.

Ist alles besorgt, zieht man weiter zum "Tar Quarry", um dort bei Punkt 5 eine Probe Teer mitzunehmen ("Use Wineskin"). Mit der heißen Ware geht es weiter in den "Dark Corpse", wo man sich vor einen der Bäume stellt und "Use Tar" eingibt. Dies hat zur Folge, daß sich der Baum unter Abgabe von Wärme in Wohlgefallen und Asche auflöst. Im Pit selber sieht man inmitten der Asche eine etwas sonderbare schwarze Tür, die "Shadow Door". Man nimmt sie mit und schleppt sie zum "Shadow Canyon". Dort trifft man auf eine nicht begehbare Zone ungefähr in der Mitte des Dungeons. Durch die Hinweise, die



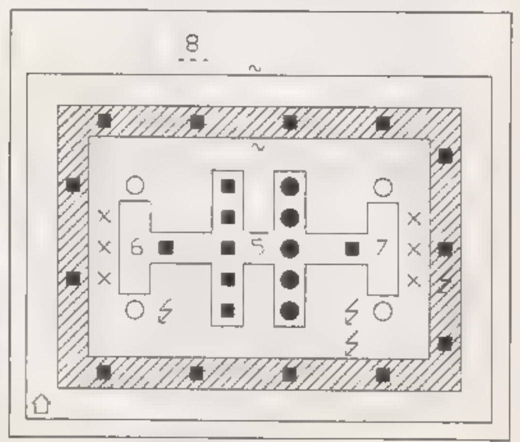
Zoff und Hitpointsverlust im ersten Level von "Sceadu's Demense"



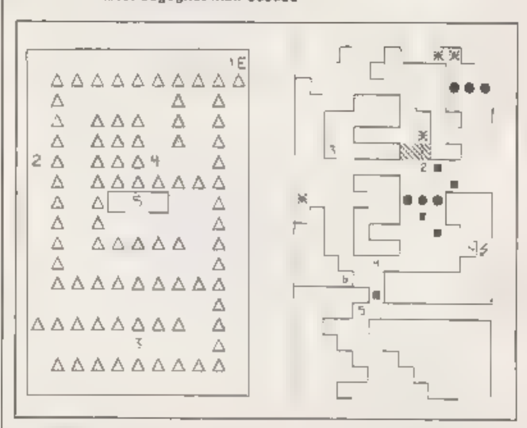
in diesem Level gegeben werden, findet man schließlich eine Mauer, die man durch Druck auf die <K>-Taste durchbrechen kann (Mitte rechts). Jetzt findet man bei Punkt 6 den "Shadow Lock". Die Shadow Door und den Shadow Lock plaziert man nun mit "Use" in "The Middle of Nowhere" auf den Boden, woraufhin sich der Eingang zu "Sceadu's Demense" öffnet.

Der erste Level ist nicht uninteressant, lenkt aber nur von der gestellten Aufgabe ab. Durch ein Portal erreicht man Level 2, in dem nur ein Feld interessant ist, nämlich Punkt 8. Dort begegnet man Sceadu, der die Party sofort angreift. Er verwendet dabei einen ganz üblen Trick. Er bleibt immer in 90 Fuß Distanz und entfernt sich, sobald man ihm näherkommt. Hier würde die Party ohne einen Dieb ziemlich alt aussehen. Sceadu klappt dann irgendwann zusammen, spricht noch die Worte "Damn you, Tarjan" und bleibt unbeweglich liegen. Wenn man auch so nachtragend ist...

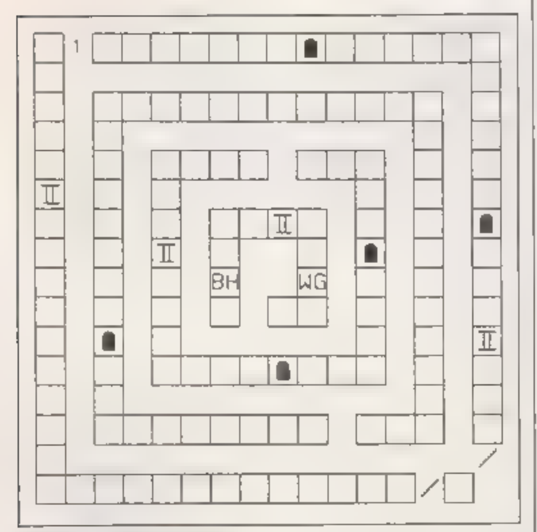
Nachdem man "Sceadu's Cloak" und den "Helm of Justice" an sich genommen hat, geht es mit dem "ECEA"-Spruch zurück. In der Review Board angekommen, bekommt man wieder salbungsvolle Worte zu hören. Der nächste Auftrag bringt die Party nach Tarmitia, wo man "Werra's Shield" und den "Strifespear" durch verschiedene Zeitepochen nachjagen muß. Der "Old Man" gibt noch den Ratschlag, sich den Zeiten anzupassen. Der Chronomancer bekommt die Spells zum Transport nach Tarmitia ("AECE" und "KULO"). Der Teleportationspunkt ist "Vale of the lost Warriors". Was Euch in Tarmitia alles erwartet, lest Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.



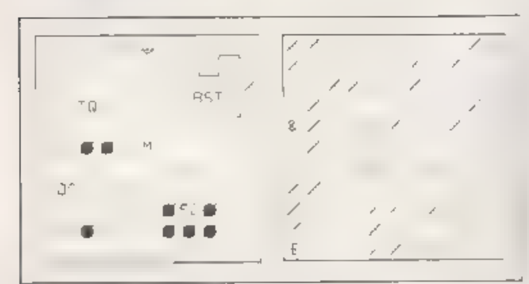
Im zweiten Level begegnet man Sceadu



Von links nach rechts: das "Tar Quarry" und der "Shadow Canyon"



Tavernen in der Stadt "Black Scar"



Die Dungeons "Nowhere" und "Dark Corpse"

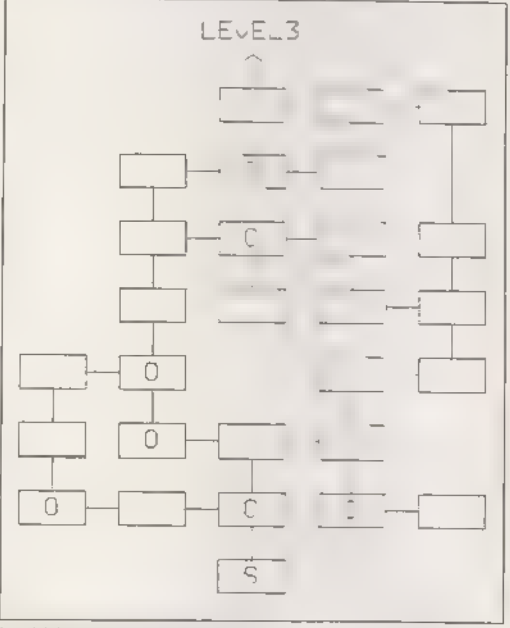
- = WAND
- ⁞ = UNSICHTBARE WAND
- ▲ NUR IN EINE RICHTUNG DURCHGÄNGIGE WAND
- = TRAP
- ● = HITPOINT VERLUST
- ■ = SPELLPOINT VERLUST
- ⊙ = SPINNER
- ○ = KLEBEFELD
- = DARKNESS FELD
- ANTIMAGIC FELD
- △ = TRAP KLEBEFELD BSP. ANTIMAGIE
- = PORTAL (MIT RICHTUNGSANGABE)
- STAIRS
- T = TELEPORTFELD
- ✱ SOUND OF SILENCE
- H = HOLE
- = BAUM
- TAVERNE
- ╲ FELSEN
- II = TEMPEL
- × = EXPLOSION
- A,© = TELEPORTPUNKTE

ARTWORK BY DAMOCLES CORPORATION.

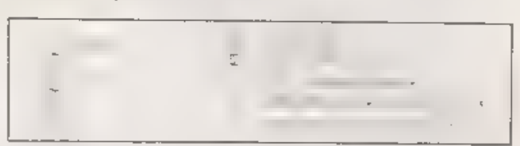
Barbarian II

Martin Werthammer aus Neumarkt hat uns sehr schöne Karten zu "Barbarian II" geschickt. Hier noch ein paar zusätzliche Tips.

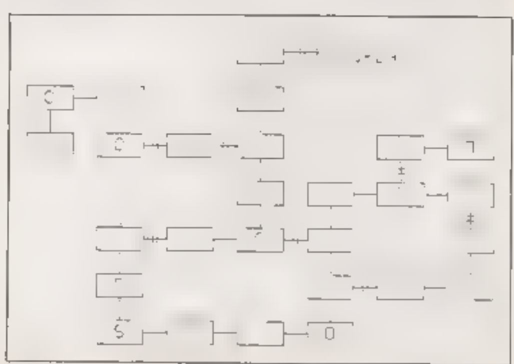
Wenn man durch die dusteren Gänge stapft, sollte man darauf achten, die Karte immer nach dem Kompaß auszurichten. Die zwei Gegenstände, die es in jedem Level zu finden gibt, sind immer an verschiedenen Stellen versteckt. Deswegen konnten wir sie nicht auf den Karten einzeichnen. Wenn man den dritten Level geschafft hat, muß man nur noch den Kampf gegen "The Living [illegible] Demon" und "The Dreaded Drax" bestehen und schon ist die Sache gelaufen.



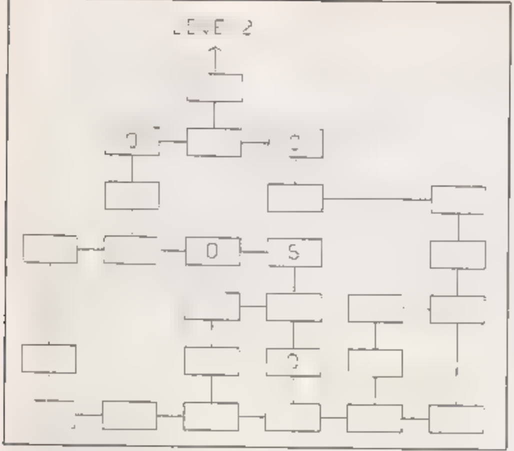
Level 2 für anspruchsvolle Barbaren



Level 4 ist kurz und hart



Level 3 — gleich ist's geschafft!



Barbarisch geht's im ersten Level zu

Jack The Nipper II

Michael Frank tüftelt seit längerer Zeit an "Jack the Nipper II" auf dem C 64 herum. Er schickte uns eine Liste der Streiche, die man den Urwaldbewohnern spielen kann.

— Can of Grease

Fundort: In den blauen Höhlen

Nutzen: Man wirft die Dose auf Tarzan, wenn man auf ihn trifft. Er rutscht aus und fällt hin.

— Jar of Honey & Blow Pipe

Fundort: Den Honig findet man auf der Spitze des Baums, das Blasrohr auf einer Seite der Brücke

Nutzen: Man bringt diese Gegenstände zur Hütte und wirft den Honig hinein. Die Bienen fliegen in die Hütte. Man sollte nicht vergessen, die Eingeborenen mit dem Blasrohr außer Gefecht zu setzen.

— Toffees

Fundort: In den Höhlen

Nutzen: Zum Fluß gehen und die Toffees dem Krokodil zuwerfen, damit sie seine Zähne verkleben

— Mouse

Fundort: In den Höhlen.

Nutzen: Zum Tempel bringen und auf den Elefanten werfen

— Pineapples

Fundort: Über dem Tempel.

Nutzen: Man bringt sie zusammen mit dem Dynamit zum "Taszmanian Devil" und wirft ihm beides zu

— Rope

Fundort: Im Wasser bei den Eingeborenen

Nutzen: Man läuft links unten durch die Säulen, springt auf den Ast des Baums und läßt sich an dem Seil herunter

— Onion

Fundort: Die Zwiebel findet man rechts neben dem Honig.

Nutzen: Man gibt sie der Hyäne. Sie hört zu lachen auf und beginnt zu weinen.

Hat man alles erledigt, geht man zum Eingeborenen, der den Tempel bewacht. Man wird erst eingelassen, wenn man eine "10" in seiner Anzeige sieht. Was einen drinnen erwartet, wird nicht verraten.

Serve & Volley (C 64)

Wer bei "Serve & Volley" Probleme hat, die besten Computergegner zu putzen, besitzt vielleicht den falschen Joystick. Beim Spiel hängt sehr viel davon ab, den Feuerknopf im richtigen Moment zu drükken. Am genauesten schafft man das mit einem Joystick mit Mikroschalter. Damit gelingen vor allem Aufschläge ganz prächtig. *hl*

Space Quest II

Damit die Versicherungsvertreter nicht die Oberhand gewinnen, hier ein paar einführende Tips.

— Auch wenn der Gleiter zerstört ist, funktionieren manche technischen Innereien noch.

— Beim Toten findet man einen Gegenstand, den man später noch braucht.

— Der Postkasten steht nicht umsonst im Dschungel.

— Das Monster, das den Spieler einsaugt, reagiert auf die Berührung der Fangarme. Man muß nur vorsichtig steuern und oft speichern. *al*

Karnov (Teil 2)

Weiter geht's mit unseren Karnov-Karten

Level 4

Gleich zu Beginn sollte man das achte Extra benutzen. Der Spieler bekommt die Extras 2 und 8. Wählt man den Weg, der über die erste Leiter nach oben führt, braucht man die Flügel, um an die Ausrüstung zu kommen.

Level 5:

Die beiden Pfeile, die durch Linien verbunden sind, bringen jeweils das gleiche Extra. Hier kann man prima Extra 7 anwenden.

Level 6:

Die Mauer, die in der Mitte des Turms angebracht ist, läßt sich Stockwerk für Stockwerk wegsprengen. Wählt man trotzdem den Weg über den Turm, so braucht man Flügel an der Spitze des Turms. Vorsicht beim Landen!

Level 7:

In die Pyramide kann man über drei verschiedene Wege gelangen. Wählt man den unteren Weg, so muß man alle Türen aufschießen. Im Inneren der Pyramide muß man vor allem auf die Falltür achten, die im Plan mit "F" gekennzeichnet ist. Hat man den doppelköpfigen Drachen bezwungen, so öffnet sich das schraffierte Feld und gibt einen Durchgang frei. Will man nicht auf die oberen 14 Ks und den Zusatzschuß verzichten, so muß man den oberen Weg wählen. Dort oben angekommen, aktiviert man dann den Supersprung oder die Leiter, um wirklich alle Ks zu bekommen.

Level 8

Vorsicht! Gleich zu Beginn der Levels stößt man an drei harte Gegner. Die drei Götzen schießen, lassen sich aber durch Schüsse aufs Auge erlegen.

Level 9.

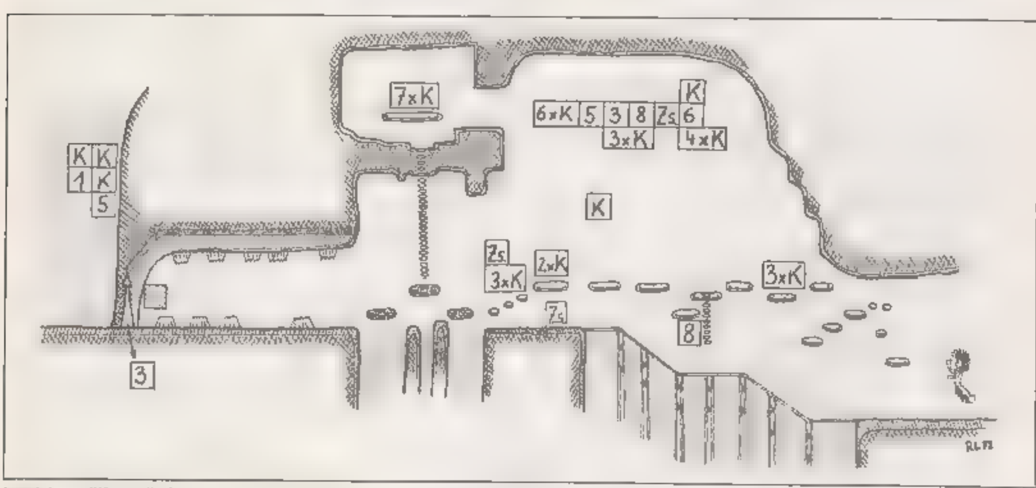
Die Wände, die mit Pfeilen markiert sind, lassen sich sprengen. Extra 8 bringt Zusatzschuß und 8 Ks.

EXTRAS: Nr: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

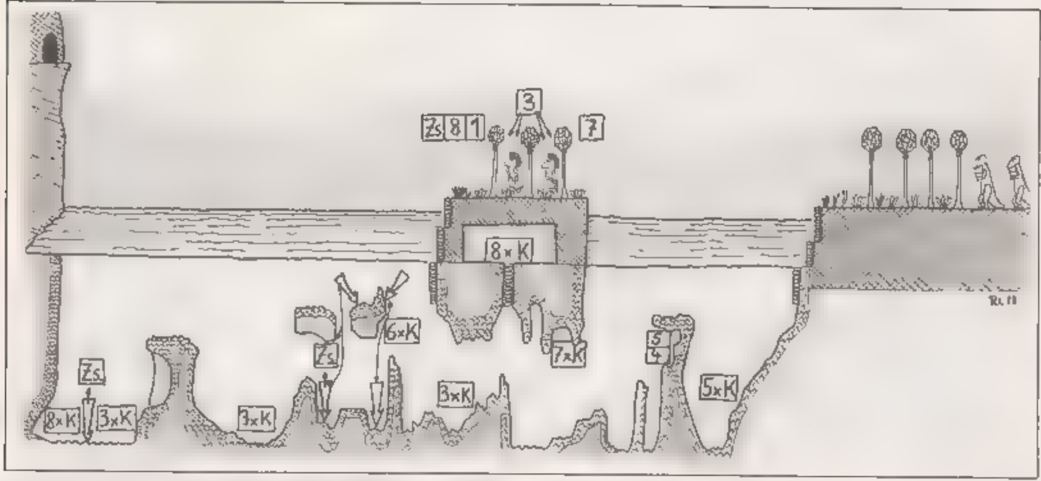
– Zusatzschusz ≙ Zs.

: Maske (8) aktivieren

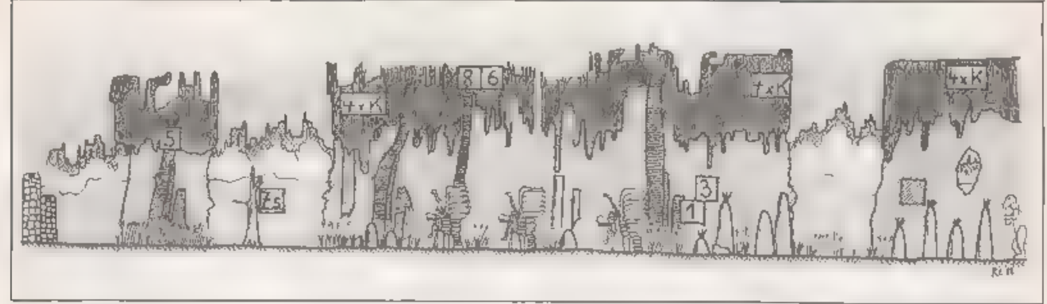
So entschlüsselt ihr die Extras



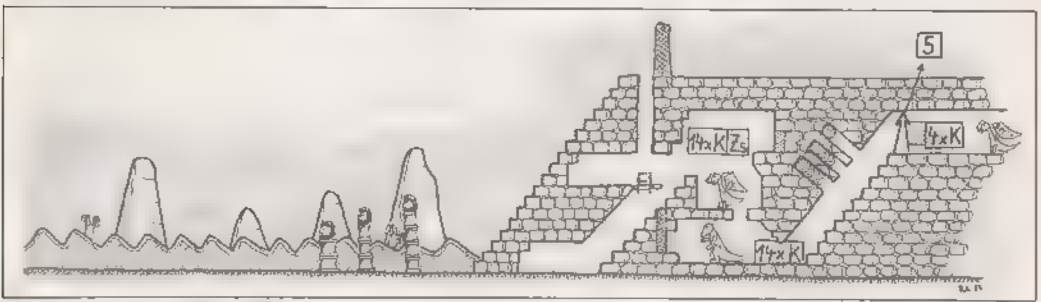
Level 4 von "Karnov": Gleich zu Beginn sollte man das achte Extra benutzen



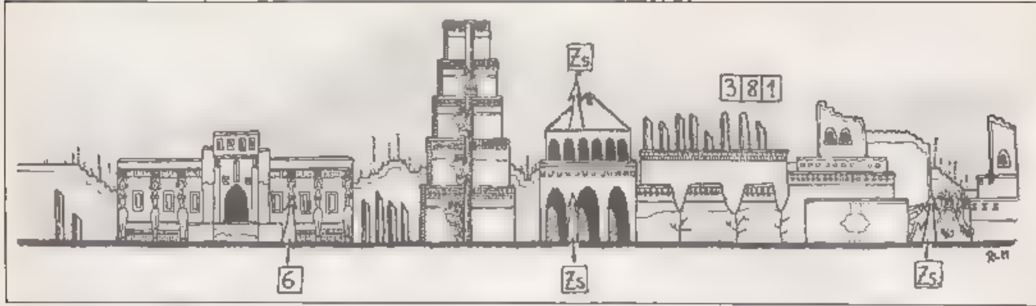
Level 5 von "Karnov": Hier kann man prima Extra 7 anwenden.



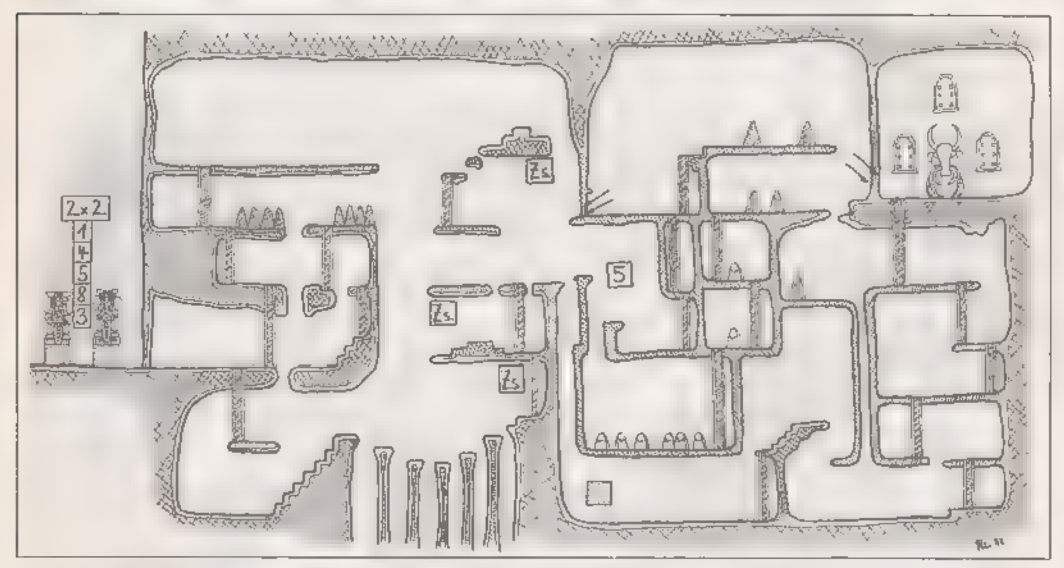
Level 8 von "Karnov" Die drei Götzen zu Beginn des Levels sind harte Gegner



Level 7 von "Karnov": Drei Wege führen in die Pyramide. Vorsicht vor der Falltür.



Level 6 von "Karnov". Die Mauer in der Mitte des Turms läßt sich Stück für Stück wegsprengen



Level 9 von "Karnov". Pfeile markieren die sprengbaren Stellen in den Wänden



POKE-Ecke

Danger Freak (C 64)

Wußtet Ihr, daß auf der "Danger Freak"-Diskette für den Commodore 64 noch ein kleines Bonus-Spiel versteckt ist? Man legt einfach die Original-Diskette ein und tippt

```
LOAD "white max ii",8
```

Wenn das Programm geladen hat, startet man es mit <RUN>. Diesen Bonus-Gag entdeckte Christian Muller aus Hockenheim. Viel Spaß beim Ballern!

Scorpio (Amiga)

Wenn der Schriftzug "Scorpio" ins Bild fährt, muß man den Joystick nach unten und oben rütteln, bis das Spiel gestartet wird. Nun ist der Spieler unverwundbar und kann gegen alle Wände fliegen. Wird ein Feindsprite berührt, explodiert es sogar, ohne dem Raumschiff zu schaden. Dieser Cheat wurde uns von Wolfgang Krewerth aus Waldbröl zugesandt!

Carrier Command (Amiga)

Ein paar tolle Tips für Carrier Command kommen von Commander R. Meyer aus Bremen. Wenn man eine freie, grune Insel anfährt und sie erobern will, muß man sich nur in Sichtweite begeben und auf <F9> drücken. Auf der Insel wird zwar keine Basis errichtet, aber sie arbeitet im Versorgungsnetz wie eine vollwertige Nachschubinsel. Das gleiche kann man auch mit Feindinseln machen: Auf Sichtweite anfahren, <F9> drücken, und schon hat man eine Insel mehr.

Drückt man <Help> und <Alt> gleichzeitig, so erscheint die Meldung "Yes, I have kicked out the OS!" Danach kann man die Anzahl aller Gebrauchsgegenstände für den Carrier (Waffen, Munition, Raketen) auf 999 erhöhen. Normalerweise ist die Stuckzahl auf 50 begrenzt. Der Hammer kommt aber zum Schluß. Falls man einmal im Clinch mit dem gegnerischen Carrier liegt, so muß man einfach nur einmal <F10> drücken. Nach zirka zehn Sekunden geht der Gegner gepflegt in die Luft. Das kann man übrigens von überall aus machen, man muß den gegnerischen Carrier gar nicht sehen.

Cybernoid (ST)

Wieder kommt ein Cheat-Modus von Andreas Sahlbach aus Braunschweig, diesmal geht's um die Geschicklichkeits-Ballerei "Cybernoid" auf dem Atari ST. Man gibt im Anfangsmenü die Buchstaben

'RAISTLIN' ein und drückt <SPACE>.

Ab sofort verliert man keine Leben mehr und kann mit der Tastenkombination <SPACE+N> in den nächsten Level kommen. Wer denselben Level noch einmal spielen will, drückt einfach die Tasten <SPACE+L9>

Stargoose (ST)

Wieder meldet sich Andreas Sahlbach aus Braunschweig zu Wort, diesmal geht's um "Stargoose" auf dem Atari ST. Wenn man die Taste <F1> drückt, wird einem kein Schild mehr abgezogen. Ziemlich praktisch, nicht?

Heroes of the Lance (ST)

Michael May aus Ritterhude hat uns ein Schummellisting zu "Heroes of the Lance" für den Atari ST zugeschickt. Da man in diesem Spiel nicht auf die magische Kraft des Blue Crystal Staffs verzichten kann und dieser nach 100 Einsätzen seinen Geist aufgibt, sorgt das GFA-Basic-Listing für Abhilfe.

```
Open "I",# 1,"a d&ddl..sav"
S$=Input$(Lof(# 1),# 1)
Close # 1
For A%=209 to 216
  Read Data%
  Mid$(S$,A%,1)=Chr$(Data%)
Next A%
Open "o",# 1,"a d&ddl1 sav"
Print # 1 S$
Close # 1
Edit
Data 000,153 000,068,255,
255,255,255
```

Netherworld (C 64)

Jörg Fischer aus Karlsfeld und Jens Winkler aus Regensburg haben uns Cheats für "Netherworld" geschickt. Man kann einen Level weiterkommen, indem man einfach während des Spiels den Feuerknopf gedrückt hält und zweimal auf die Taste <0> drückt. So kommt man einen Level weiter. Drückt man nur einmal die <0>, so wird man an eine andere Stelle des Levels teleportiert. Eine andere Möglichkeit ist, <Q> und <W> gleichzeitig zu drücken. Man wird nun auch in einen anderen Level gewarpt. Der Nachteil ist nur, daß die Level einfach wahllos durcheinandergewürfelt werden.

Hawkeye (C 64)

Da ist der POKE, auf den so viele Action-Spieler gewartet haben. Er stammt von Frank Horsmann aus Heinsberg und gibt dem Spieler die Chance, mit unendlich vielen Leben zu prassen.

Man löst einen Reset aus und tippt
POKE 6105,189
Gestartet wird mit SYS 23558.

Out Run (C 64)

Marcus Graf aus Warmond in Holland hat uns ein paar schöne POKEs für "Out Run" auf dem C 64 geschickt. Ladet das Programm und löst dann einen Reset aus.
POKE 44049,96 stoppt die Kollisionsabfrage.

Den Startlevel bestimmt man mit
POKE 34320,174 : POKE 34187,174 : POKE 37188,X (X ist die Nummer des Startlevels)

Spezieller Fahrgenuß winkt durch POKE 36226,59 : POKE 36658,22 (der Wagen kommt nicht mehr von der Fahrbahn ab)

Eliminator (Amiga/ST)

Hier sind die gesammelten "Eliminator"-Codes, die uns Ralf Zieraskowski zugeschickt hat. In der Titelseite einmal <Help> drücken und den entsprechenden Code eintippen — schon könnt Ihr am Level Eurer Wahl beginnen.

Level 2 "AMEOBA"
Level 3 "BLOOOP"
Level 4 "CHEEKI"
Level 5 "DO NOK"
Level 6 "ENIGMA"
Level 7 "FLIPME"
Level 8 "GEEGEE"
Level 9 "HANDEL"
Level 10 "ICICLE"
Level 11 "JAMMIN"
Level 12 "KIKONG"
Level 13 "LAPDOG"
Level 14 "MIKADO"

Armalyte (C 64)

Hier ist ein knackiger "Armalyte"-POKE für das Disketten-Original (C 64). Michael Gauß aus Berlin hat herausgefunden, wie man den Startlevel wählen kann. Ladet das Programm zunächst mit
LOAD "AR-",8,1 (RETURN)
und gebt nach dem Laden
POKE 6607,X (X=Startlevel)
und SYS 2075 ein





Die Antwort zu "Drachental"

In Ausgabe 1/89 stellte der Computerclub Hagen bange Fragen zum Adventure "Drachental". Michael Kramer aus Essen und Thomas Luckerwerth aus Warendorf wissen Rat:

— Am schwarzen Ritter kommt man nur vorbei, indem man ihn mit dem Schwert tötet.

— An das Schwert auf der Insel gelangt man nur, wenn man auf der Insel den Spruch der Hexe aufsagt: "Sage Trowrebuaz".

— Nachdem man den schwarzen Ritter getötet hat, geht man weiter in Richtung Westen. Hier findet man ein verlassenes Dorf. Betrete nun das Haus und gib dem alten Mann einen Krug Wasser. Daraufhin gibt er Dir die Flöte.

— Der Skorpion hat keine Funktion.

— Der Zwerg begleitet einen immer, wenn man vor Betreten eines neuen Bilds "Rufe Zwerg" eingibt. Der Zwerg gibt einem im Verlauf des Spiels immer Tips und Ratschläge.

Neuromancer

"Neuromancer"-Fan Martin Kleinhenz aus Nürnberg sucht Antwort auf folgende Fragen:

— Wann öffnet das Restaurant wieder?

— Wie kommt man zu den Panther-Modems?

— Wie erhält man eine ROM-Construction?

— Wer hat noch spezielle Kniffe rausgefunden, wie man sich mehr Geld verdienen kann?

RC Pro-Am

Ulrich Onischke in Berlin dreht auf seinem Nintendo viele Rennrunden mit "RC Pro-Am". Den 32. Level schafft er aber nicht. Seine Frage: "Hat jemand den 32. Level gepackt? Gibt's danach eine Siegerehrung?"

Power Strike

Mario Zelthaimer aus Straßlach besitzt ein Sega-Master-System. Momentan steht er mit der Edel-Ballerei "Power Strike" (füher "Aleste") auf Kriegsfuß. Er schafft es einfach nicht, den dritten Level zu beenden. Hat jemand von Euch vielleicht taktische Tips oder einen besonderen Hinweis, mit welchem Extra der Level zu schaffen ist?

King's Quest IV

In München brutet Tobias Schmid an "King's Quest IV". Er will wissen, wie man aus dem elenden Walfisch wieder herauskommt. Wer kann helfen?

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh)
Redaktionelle Mitarbeit: Gregor Neumann (gn)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Chetlayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Ilona Wiewiorra

Titel: Microsoft

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-5879455, Telex 047 132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon 0044/1/3405058, Telefax 0044/1/3419602

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581 Taiwan R.O.C. Telefon 00886/2/7630052, Telefax 00886/2/7658767, Telex 078529335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-778

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard Heilmayr, Werner Pest

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München. **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Eduard Heilmayr

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.





Videospiel-Tips

Gradius (Nintendo)

"Gradius" ist nicht nur ein verflixt gutes, sondern auch ein verflixt schweres Ballerspiel Wäre es deshalb nicht praktisch, wenn man gleich mit der Top-Bewaffnung starten könnte? Null Problemo. Dazu müßt Ihr nur nach Spielbeginn die START-Taste drücken (also das Spiel anhalten) und nur das Joypad nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links und rechts bewegen Anschließend nacheinander Knopf B und A drücken, und schon ist Euer Raumschiff bestens bewaffnet Dieser Trick klappt allerdings nur einmal pro Level

Das Gradius-Modul bietet sogar einen "Continue"-Modus. Wenn der "Game Over"-Schriftzug erscheint, müßt Ihr das Joypad nach unten und oben bewegen und danach Knopf B,A,B,A B,A,B und A drücken Zum Schluß gibt's noch einen Hinweis, wie man im ersten Level an 5000 Bonuspunkte kommt. Einfach durch den Tunnel im Berg, dessen Gipfel vom Boden getrennt ist fliegen (er ist in der unteren Bildschirmhälfte), und Euer Punktekonto freut sich. Noch ein Tip: Im ersten Level fliegt man bis zu dem quaderförmigen Felsen, der mitten im Spielfeld hängt. Man nähert sich vorsichtig dem hinteren Ende des Berges, als wolle man mit ihm kollidieren. Wenn man präzise steuert, bekommt man ein Extraleben gutgeschrieben Diese Kniffe stammen von Martin Gaksch aus Düsseldorf. Es gibt übrigens noch mehr versteckte Stellen in Gradius, an denen man Bonuspunkte kassieren kann Wer findet sie heraus?

R-Type (Sega)

Das ging aber fix: Thomas Must aus Vienenburg hat schon herausgefunden, wie man bei der "R-Type"-Version fürs Sega Master System zu mehr "Continue"-Versuchen kommt. Wenn nach dem Verlust aller Leben der Continue-Countdown heruntergezählt wird, müßt Ihr das Joypad im Uhrzeigersinn im Kreis drehen. Wenn Ihr es richtig macht, erhöht sich jetzt die Anzahl der Credits. Dreht man das Pad gegen den Uhrzeigersinn, kommt man in ein Musik-Menü. Versucht den Kniff am besten mit einem Joystick

Kato & Ken (PC-Engine)

Schummeln leichtgemacht Der erste Continue-Modus für ein PC-Engine-Spiel ist da. Wenn bei "Kato & Ken" ("Chan Chan") der Game Over-Schriftzug zu sehen ist, muß man beide Feuerknöpfe gedrückt halten und dann RUN drucken Das Spiel beginnt nun in dem Level, in dem man zuvor gescheitert war

Choplifter (Sega)

»Choplifter« für das Sega-Videospiel ist eine wahre Fundgrube für Cheat-Modi. So kann man zum Beispiel mit einem kleinen Trick die Levels einzeln anwählen Im Titelbild müßt Ihr das Joypad nacheinander nach oben, unten, links und rechts bewegen und anschließend den Feuerknopf 1 drucken Diese Prozedur wiederholt Ihr und schon kann man den Level (von 1 bis 6) anwählen.

Jörg Brochmeier aus Coesfeld hat einen weiteren Tip für Choplifter auf Lager. Um im 3. Level den Vulkanausbrüchen zu entgehen, müßt Ihr einfach rückwärts in die Höhle rein- beziehungsweise rausfliegen. So können Euch die Lavabrocken nichts anhaben

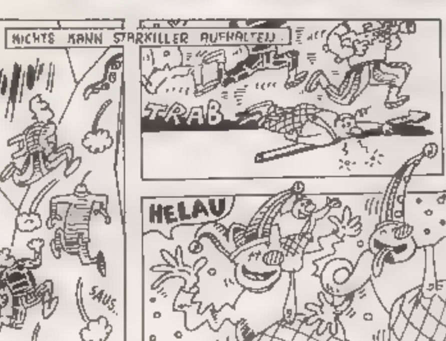
Zu guter Letzt noch ein Tip von Bernd Pohlmeyer aus Hannover Im 1 Level befindet sich hinter der ersten Baracke ein Bunker aus dem Raketen aufsteigen Wenn man zehn Raketen abschießt, erscheint plötzlich Superman Wird er getroffen, laufen alle Geiseln schneller zum Hubschrauber


STARKILLER
GEISSEL DER GALAXIS
FOLGE 12:
DIE HACKER BRIGADE
STARKILLER UND SEIN TEAM BEFINDEN SICH AN BORD DER ZELDAI. ES IST DAS FLAGGSCHIFF VON MEGAWATT, DEM POLIZEICHEF DER GALAXIS.


VIELEN DANK FUR D.E RETTUNG (HUST)
ZISCH
SCHAUM
SEIN GESCHEHEN GERNE.. WIR JETZT GEHEN WIEDER NACH HAUSE?
DA ERG BT SICH LEIDER EIN KLEINES TECHNISCHES PROBLEM. WIR MUSSEN HIER EIN PAAR BIO-CHIPS FUR UNSEREN NAVIGATIONSCOMPUTER AUFSPUREN UND ENTWENDEN

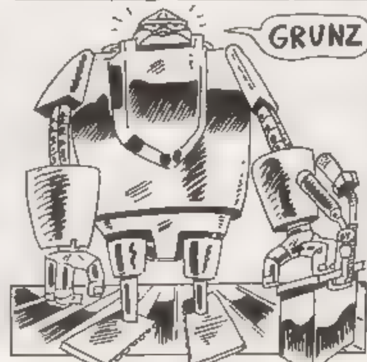

TENTAKEL HABEN SPUR AUFGENOMMEN! WIR IHM FOLGEN
SCHNÜFF..


NICHTS KANN STARKILLER AUFHALTEN.
SAUS.


TRAB
HELAU

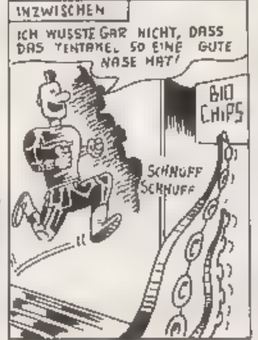

DIE ZELDANER FE ERN GERADE IHRE JAHRL CHE FASCH NGS-FETE. MEGAWATT W RD E NE ANSPRACHE HALTEN..
RUCK! ZUCK!
HEIDEWITZKA


RUHE! MEGAWATT HÄLT EINE BÜTTENREDE!

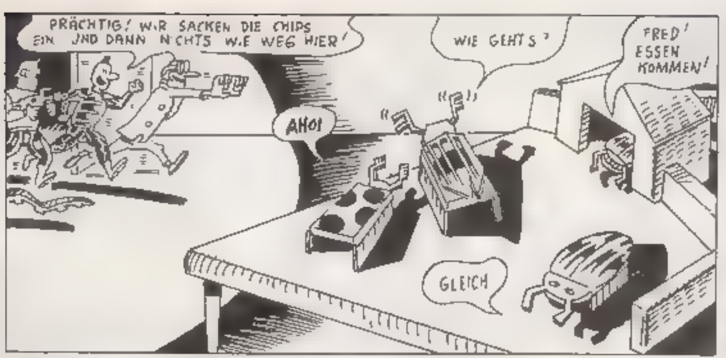

GRUNZ


EURE EXZELLENZ, STARKILLER IST ENTKOMMEN
WIE BITTE?!


IST DAS SCHON DIE BÜTTENREDE?
ISCH WAAS NET SO RESCHT
ELIMINIEREN
ATOMISIEREN!
TRÖÖT


INZWISCHEN
ICH WUSSTE GAR NICHT, DASS DAS TENTAKEL SO EINE GUTE NASE HAT!
BIO CHIPS
SCHNUFF SCHNUFF


STRENG WISSENSCHAFTLICH GESEHEN, DURFTE ES EIGENTLICH UBERHAUPT KEINE NASE HABEN
DU NICHT SAGEN SOWAS. TENTAKEL MÄCHTIG SENSIBEL
JEMAND ZUHAUSE?
KNARR







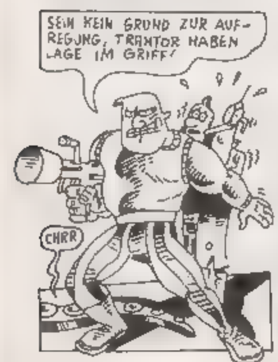
















TRANTOR KANN NICHT FLAMMEN UND DAS TENTAKEL IST NICHT WEGZUKRIEGEN! WAS NUN, DR BOBO?

WENN SIE MICH SO DIREKT FRAGEN, DANN SOLLTEN WIR EINFACH DIE NÄCHSTE FOLGE ABWARTEN. DEN AUTOREN VON DIESEM COMIC WIRD SCHON EINE VÖLLIG LOGISCHE LÖSUNG DES PROBLEMS EINFALLEN.

CHRR





Vernachlässigter CPC?

Ich bin ein stolzer Besitzer eines CPC 6128 und meine, daß Ihr ganz schön was gegen diesen Computer habt. Zum Beispiel vermisse ich in der Leserhitparade die Leserhits für diesen Computer. Meistens zieht Ihr über den Sound her und tut so, als ob der Schneider nichts Vernünftiges zustande bringt.

Christof Bongratz, Lübbecke

Wir haben absolut nichts gegen den Schneider CPC, weder gegen den Soundchip, den Prozessor noch die Spiele. Wir haben nur ein Problem: Die Softwarehäuser bringen die meisten Spiele zuerst für C 64, Amiga, Atari ST oder MS-DOS-Computer heraus. Da wir sie Euch natürlich so aktuell wie möglich vorstellen wollen, testen wir diese Versionen zuerst. Wir bitten deshalb die CPC-Besitzer um Verständnis, daß wir ihren Computer nicht so stark berücksichtigen können wie die anderen.

Wenn wir tolle neue Spiele für den CPC bekommen, werden wir sie natürlich testen. In unseren Tests bekommt Ihr außerdem allgemeine Informationen zu den Spielen. Wenn sich die Schneider-Version gravierend von anderen unterscheidet, werden wir das in den Kurz-Tests natürlich erwähnen — wie bei allen anderen Computertypen. *al*

Leichtes Sterben

Ich habe mir vor einem Monat das Spiel "Ultima V: Warriors of Destiny" gekauft. Ich stimme mit der Aussage von Anatol in Power Play 5 nicht ganz überein: "...denn man stirbt nicht so leicht...". Ich habe eine Menge "Ultima IV"-Erfahrung und bin der Meinung: wenn man nicht aufpaßt, stirbt man ganz schnell.

Udo Gollan, Essen

Zuerst einmal einen schönen Gruß von Avatar zu Avatar und Danke für Deinen netten Brief. Ich fand die Kämpfe in Ultima V eigentlich nicht sonderlich schwer, höchstens etwas langwierig. Beim Test gingen meine Charaktere nur zweimal ins ewige RAM ein. Da die Monster allerdings zufällig erscheinen, kann es sein, daß Du gerade eine besonders schlimme Phase erwischt hast. Wenn Dein Charakter einfach zu schwach ist, transferiere den letzten aus Ultima IV auf deine Spiel-Diskette. Wie man das macht, steht in der Anleitung. *al*

Wertungs-Wirbel

Es ist zu bemängeln, daß Ihr, obwohl es manchmal ein "Super" gibt, solche Spiele nur um die 80 bis 85 Punkte bekommen. 95 wären doch auch mal angebracht, sonst kann man nur sagen: macht nur weiter so.

Phillip Sommer, Weisingen

Die Spiele, denen wir die Wertung "Super" geben, bekommen nicht automatisch eine hohe Note. Jeder Redakteur hat seine ganz private Meinung zum Spiel und kann sie im Meinungskasten von sich geben. Anders sieht das aus, wenn die versammelte *POWER PLAY*-Redaktion Wertungen diskutiert. Hier wird ganz sachlich verhandelt, ein Argument wie "Ich find's aber toll" ändert die Wertung keinesfalls.

Daß wir nicht immer 95 Punkte vergeben, liegt einfach daran, daß nur selten Spiele so gut sind. So könnt Ihr Euch darauf verlassen: Wenn ein Spiel über 80 Punkte bekommt, sollt Ihr es Euch auf jeden Fall einmal ansehen. *al*

Mehr Leserbriefe?

Zuerst möchte ich Euch ein großes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen. Ich bin ein Fan der ersten Stunde und fiebere immer dem Erscheinungstermin der nächsten Ausgabe entgegen. Trotzdem hätte ich noch eine Bitte: vergrößert doch den Leserbriefteil.

Thomas Mack, Crailsheim

Zuerst das Lob: Power Play ist (fast) super! Nur finde ich, daß Ihr bei manchen Wertungen ein wenig zu subjektiv seid. Auch die Kommunikation mit dem Leser müßte ausgebaut werden, mehr Leserbriefe zum Beispiel. Ich fände es super, wenn Ihr diesen Brief abdrucken würdet, vielleicht nehmen andere Leser ja auch Stellung.

Christian Söcke, Dülmen

Wir wollen's wissen: Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritiken und Anregungen zu hören. Wollt Ihr endlich einmal Eure Meinung sagen?

Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High-Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können.

Schickt Eure High-Scores an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Alien Syndrome
ST 647.650 von Michael Treichel, Rohrbach

Cybernoid
Amiga: 212.591 von Christoph Biechele, Offenbach

Enduro Racer
Sega 5:59:45 von Dieter Vollmer, Rottenburg

Gunship
C 64 66.030 von Christian Schulz, Karben

Hawkeye
C 64 956.450 von Manuel Polik, Biessenhofen

Shinobi
Sega 602.200 von Dieter Vollmer, Rottenburg

Sidewinder
Amiga 948.300 von Claus Dreher, Schweinfurt

Super Hang-On
ST: 11.443.506 (Africa) von Heinrich Lenhardt, Redaktion *POWER PLAY*

Buggy Boy
South Amiga 101010 von Mark Hoffmann, Neumünster
North: ST 83710 von Marco Breddin, Krefeld
Amiga: 95160 von Mark Hoffmann, Neumünster
East: Amiga 97590 von Mark Hoffmann, Neumünster
West: ST 90930 von Rene Dreibus, Biebergemünd
C 64 99440 von Marcus Hirschfeld, Duderstadt
Amiga: 103990 von Mark Hoffmann, Neumünster

Kupplung – Gang rein – los geht's!

Lombard RAC rally

Haarnadelkurven, die einem bei rasanter Geschwindigkeit das Blut in den Adern gefrieren lassen.
Ein 300-PS-Ford, Gruppe A Sierra Cosworth, startet in einem Rennen, wo Sekundenbruchteile entscheiden. Fünf Etappen – über gefährliche Gebirgspässe, durch dunkle Wälder – und das bei Nacht und Nebel!
Atari ST, Amiga + PC.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
POP 3/89
Name
Straße
PLZ. Ort
An: ArialaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

Circus Games

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) • Tynesoft

Wertung	Punkte
Grafik	77
Sound	63
Power-Wertung	59

Die besten Artisten der Welt treffen sich zu den "Circus Games", um in vier Zirkus-Disziplinen den Sieger zu ermitteln. Bis zu vier Spieler können sich zu einem Wettkampf eintragen. Wer alleine antritt, darf sich mit dem Computer messen.

Die erste Disziplin führt Sie weit hinauf aufs Hochseil. Mal zu Fuß, mal auf einem Einrad bewegen Sie sich über das dünne Seil. Wenn die Spielfigur Anstalten macht, die Balance zu verlieren, muß man mit dem Joystick nach links und rechts gegensteuern. In Verbindung von Joystickbewegungen und Feuerknopfdruck vollführt man Kunststückchen wie Handstand oder Salto, die das Publikum erfreuen und ordentlich Punkte bringen. Auch beim Kunstreiten ist es wichtig, mit dem Joystick die Balance zu halten. Auf dem wackligen Pferderücken kann man riskante und graziöse Spezialfiguren hinlegen. Beim Trapezakt kommt's dann vor allem aufs Timing an. Wenn der tollkühne Artist das Trapez in einem ungünstigen Augenblick losläßt, gibt's einen satten Crash — der Artist flucht, das Publikum juchtzt, der Spieler versucht's nochmal. Tierfreunde freuen sich auf die letzte Disziplin, die Tigerdressur. Mit Peitsche und Stuhl versucht man die großen Katzen bei Laune zu halten und sie zu possierlichen Kunststückchen zu überreden. Wer den Tierchen zu heftig auf die Nase peitscht, endet schnell als Kitekat-Ersatz. *hl*


Kräftig Höhenluft atmen beim Balanceakt auf dem Seil (ST)

Geht so

Ja, die Grafik ist wirklich hübsch. Ja, mehrere Spieler können zu einem Wettkampf antreten. Ja, die Zirkusidee ist nett. Nein, ich verspüre nicht das Verlangen, dieses Programm wieder zu spielen.

Circus Games fehlt einfach der rechte Pep. Bei jeder Disziplin lernt man brav die Steuerung auswendig, gibt dann sein Bestes bei den Geschicklichkeitstests im Zirkuskleid und stellt fest, daß sie auf Dauer nicht so recht fesseln. Der Wettkampf mit anderen Spielern bringt nicht viel, da man nur nacheinander, aber nie gleichzeitig antritt. Aufmachung und grafische Gestaltung der ST- und Amiga-Versionen sind sehr hübsch (auf dem C 64 muß man arge Abstriche machen). Spielerisch ist aber nicht viel los.

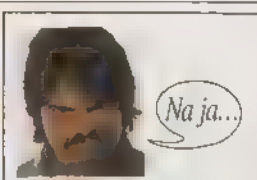
Dragon's Lair

Amiga
119 Mark (Diskette) ★ Readysoft

Wertung	Punkte
Grafik	84
Sound	[illegible]
Power-Wertung	40

Langerwartet und heißersehnt: "Dragon's Lair", der Spielautomat, der als erster Laserdisk-Technologie verwendete, erlebt nach fünf Jahren seine Amiga-Version. Sie läuft auf dem Amiga 1000 mit 512 KByte. Auf Amiga 500 und 2000 geht ohne 1 MByte leider gar nichts. Der Grafiker Don Bluth, der früher bei Walt Disney arbeitete und sich mittlerweile selbständig gemacht hat ("Feivel, der Mauswanderer"), hat mit Dragon's Lair einen interaktiven Zeichentrickfilm geschaffen. Sie übernehmen hier die Rolle des Ritters Dirk, der eine wunderhübsche Prinzessin aus den Klauen eines Drachens befreien muß.

In vielen einzelnen Szenen kann man die Spielfigur mit dem Joystick bewegen und Handlungen ausführen lassen. Per Feuerknopfdruck schwingt Dirk sein nicht gerade kleines Schwert. Im Schloß hat er die tollsten Abenteuer zu bestehen: Er tritt verschlossene Türen ein, muß sich über zerfallene Brücken hangeln und gegen die abscheulichsten Monster kämpfen. Wenn er alle Hindernisse überstanden und am Schluß (nach sechs Disketten) den Drachen besiegt hat, darf er die Königstochter in seine Arme nehmen. Natürlich sollte Dirk nicht allzuviele Fehler machen, denn ein Fehltritt reicht und eins von drei Leben ist dahin. Leider gibt es keinen Continue-Modus, so daß man immer wieder von vorn anfangen muß. *mh*



Na ja...

Schade, schade, hier bewahrheitet sich einmal mehr, daß bunte Bilder noch lange kein gutes Spiel machen. Supergute Grafik in atemberaubender Animation — quasi Zeichentrick-Qualität. Auch der Digi-Sound ist spitzenmäßig und stimmt wunderbar auf das Spiel ein.

Auf der Verpackung steht, daß Grafik, Animation und Geräusche rund 130 MByte beanspruchen. Ich habe aber den Eindruck, daß dabei für das Spielprinzip nur ein paar jämmerliche Bytes übrig geblieben sind. Das Spiel reduziert sich auf simple Entscheidungen, ob der Spieler den Joystick einmal in eine von vier Richtungen bewegt, oder pro Szene einmal den Feuerknopf drückt. Für 119 Mark darf man da etwas mehr erwarten.


Der wackere Dirk als zappelndes Tentakel-Futter (Amiga)



Warp

Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Thalion

Grafik	71	
Sound	68	
Power-Wertung	67	

Die Myrons, eine fiese Roboterrasse, haben über Nacht einen Energieschirm um die Erde gelegt. Der Schirm soll eine Klimakatastrophe auslösen und alles Leben vernichten. Das können Sie natürlich nicht zulassen. Um den Energieschirm zu vernichten, müssen Sie sich zu den besten Technikern der Galaxis durchschlagen. Nur diese sind in der Lage, den Schirm wieder abzuschalten. Zwischen Ihnen und den Technikern liegen aber zehn Planeten, die von den Myrons besetzt sind. Sie fliegen über der Oberfläche der Planeten und müssen erst spezielle Generatoren zerstören, um dann zur nächsten Welt zu gelangen. Ihnen stehen dazu zwei verschieden starke Laser zur Verfügung. Aber vorsicht, nur einfach drauflosballern reicht nicht, denn erst müssen die Anlagen gefunden werden.

Die Planetenoberflächen sind gespickt mit Verteidigungsanlagen, Gebäuden und speziellen Einrichtungen, an denen Sie Energie für Ihr Raumschiff abzapfen, oder sich eine Übersichtskarte des Geländes zeigen lassen können. Wenn der Hauptgenerator des Planeten zerstört ist, geht es mit einer rasanten Tunnelfahrt zur nächsten Welt weiter.

"Warp" ist das erste Spiel des neuen deutschen Softwarehauses "Thalion" und erscheint in einer komplett deutschen Version. Ein Spielstand kann gespeichert werden. *mh*



Suchen, Schießen, Raumschiff lenken (ST)

Geht so

Technisch ist Warp wirklich sehr gut gelungen. Butterweiches, schnelles Scrolling in alle Richtungen, eine exakte Steuerung und bunte, fein gezeichnete Grafiken zeichnen dieses Programm aus. Leider ist der Spielwitz zu kurz gekommen. Bei Warp hat man versucht möglichst viele Spielarten unter einen Hut zu bringen. Der Brei aus Action, Strategie und Geschicklichkeit gibt nicht allzuviel her. Man fliegt umher, schießt auf Aliens, tankt ab und an mal und orientiert sich auf der Karte. Wenn man bei Warp etwas mehr Wert auf das Spielprinzip als auf technischen Schnickschnack gelegt hätte, wäre daraus ein gutes Programm geworden. So reicht es nur zu einem gepflegten "Geht so".

Night Hunter

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ UBI Soft

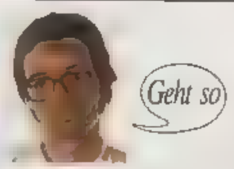
Grafik	56	
Sound	70	
Power-Wertung	54	

Computerspiel-Anleitungen enthalten mitunter verblüffende Informationen. Die bohrende Frage "Was ist ein Vampir?" beantwortet das deutsche Beiblatt zum Gruseldrama "Night Hunter" kurz und schmerzlos: "Der Vampir ist ein Toter, der aus seiner Gruft steigt und sich mit dem Blut der Lebenden ernährt" — Aha. Sie übernehmen die Rolle eines solchen Blutschlürfers. In 30 Levels hat Ihr Vampir eine knifflige Aufgabe zu bewältigen. Er muß acht Gegenstände finden und einsammeln, die pro Level in je 20 Räumen versteckt sind.

Böse Menschen machen einem das Vampirleben schwer. Mit Hämmern, Pfeilen und Pfählen bewaffnet versuchen sie, unserem wackeren Gruselgraf die Vampir-Lebensenergie abzudrehen. Solch dreistes Treiben muß man sich zum Glück nicht bieten lassen. Wer im richtigen Moment den Feuerknopf drückt, packt einen Häscher am Schlafittchen und zapft ihm — Wohl bekomm's! — ein paar Liter Blut ab. Das bringt nicht nur ordentlich Punkte, sondern auch verbrauchte Vampirkräfte zurück. Der Kniffe nicht genug, darf sich der Sauger mit dem bleichen Teint auch für kurze Zeit in eine Fledermaus (flugtauglich) oder einen Werwolf verwandeln. *hl*



Dunkel war's, der Mond schien helle ... (ST)



Schaut man sich das Spielprinzip an, muß man erst Mal kräftig gähnen. "Night Hunter" ist ein recht tristes Action-Adenture der Standardklasse. Was mir aber gut an dem Programm gefällt und mich letztendlich immer wieder mal zu einem Spielchen animiert, ist die prächtige Vampir-Atmosphäre. Glasklare Digisounds sorgen für mitternächtliche Geisterstunden-Stimmung: Grillen zirpen, Frösche quaken und der Vampir läßt ein sattes Schlürfen vernehmen. Ernstnehmen darf man den grotesk-gruseligen Handlungsrahmen natürlich nicht.

Trotz spielerischer Plattheit mögen sich schwarzhumorige Vampir-Freunde das Programm einmal ansehen. Kleine Nettigkeiten (High Scores auf Diskette; einmal geschaffte Levels können übersprungen werden) runden den nächtlichen Blutbeschaffungsbummel ab.

PT-109

Waffenstarrend kreuzt das Torpedoboot "PT-109" durch gefährliche Gewässer.

MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)
zirka 90 Mark (Diskette) ★ Spectrum Holobyte

Kategorie	Wert
Grafik	70
Sound	14
Power-Wertung	72

Tradition ist angesagt. Statt eines ultramodernen Wasserflitzers steuert man bei der Simulation "PT-109" ein historisches Torpedoboot aus dem Zweiten Weltkrieg. Aus dem Leben gegriffen sind auch die Missionen in fünf verschiedenen Gewässern. Sie tragen mit Ihrem Schnellboot die Verantwortung für die Sicherung der Küste und das Aufstöbern von feindlichen Konvoys.

Zunächst läuft man von der Heimatbasis aus und schippert auf einem vorgeschriebenen Kurs durch die Gewässer. Die auf Wunsch eingeblendete Seekarte zeigt die augenblickliche Position und den gewünschten Weg. Einfaches Anklicken der Instrumente mit der Maus oder Tastatur ändert die Richtung und Geschwindigkeit des Bootes. Um die Hobby-Kapitäne vor Seekrankheit und Langeweile zu beschützen, vereinfachen auf Wunsch der Autopilot und der schnellere Zeitablauf das Kreuzen auf dem Meer.

Erst wenn unbekannte Schiffe auftauchen, muß man alle Hilfen ausschalten und die Route verlassen. Beim plätschernden Anpirschen — notfalls mit speziellen Schalldämpfern gegen verräterische Motorgeräusche — ist Vorsicht geboten. Denn hinter den georteten Objekten können nicht nur harmlose Tanker, sondern auch feindliche Zerstörer und Flugzeuge stecken, die Ihnen ein Loch in den Rumpf ballern wollen. Radar und das Fernglas helfen, den Gegner frühzeitig zu erkennen und die richtige Taktik zu wählen. Gegen wenige Feinde genügt ein Überraschungsangriff mit Torpedos, Raketen und den Bordkanonen. In der Actionsequenz wählt man einfach die Waffe und deutet mit dem Fadenkreuz auf die Ziele, die im oberen Teil des Bildschirms aus der Sicht der Brücke gezeigt werden.

Doch je höher der eingestellte Realitätslevel, desto mehr Zerstörer treiben ihr Unwesen und desto genauer zielen die gegnerischen Kanoniere. Unüberlegte Aktionen werden dann meist zum Kamikaze-Angriff. Wenn man daher direkt auf eine gegnerische Übermacht zufährt, greift der erfahrene Käpitan zum Funkgerät und fordert Verstärkung an. Häufiger Funkkontakt zur Heimatbasis ist übrigens wichtig, damit man nicht versehentlich Jagd auf eigene Schiffe macht.

PT-109 läuft bei PCs unter CGA und benötigt mindestens 384 KByte RAM. Bei ATs wird EGA-Grafik ausgenutzt und der Speicherbedarf beträgt 512 KByte RAM. *gn*

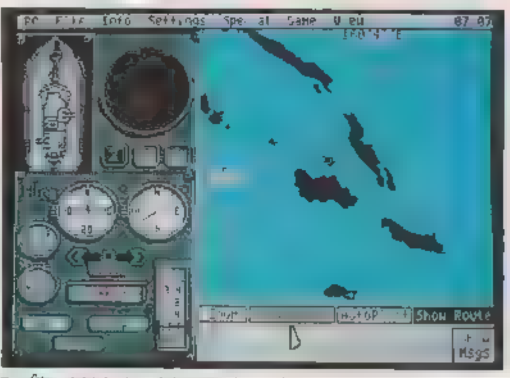


Wer sagt da, es gäbe spielerisch nichts Neues bei Simulationen? PT 109 ist vollgestopft mit netten Ideen. Je nach Erfahrung und Laune kann sich der Hobby-Kapitän mit der Bedienung des Bootes, mit der Strategie der Patrouille oder nur mit den Actionszenen beschäftigen. Bis auf den Kampf läuft alles auf Wunsch automatisch, so daß sich der Spieler auf die Aufgaben konzentrieren kann, die ihn interessieren. Die Steuerung über die Maus ist optimal und die Zusammenarbeit mit der Basis bringt zusätzlichen Spaß in das Spiel. Endlich mal eine Simulation, bei der man nicht nur als Einzelkämpfer agiert und die Bedeutung von tausend Tasten auswendig lernen muß. Nervig sind hingegen die ruckelige Grafik und die langsamen Diskettenzugriffe, wenn man keine Festplatte besitzt.

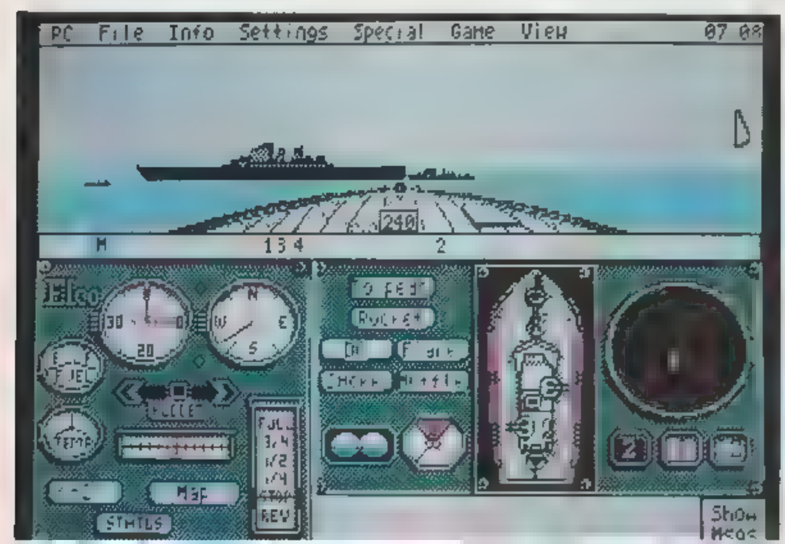
Geht so

Nach der Super-Flugsimulation "Falcon" war ich gespannt, was uns Spectrum Holobyte als nächstes bescheren würde. Doch ich bin ein wenig enttäuscht. Das Spielgefühl hätte ich mir bei PT-109 besser gewünscht. Man düst auf einen Konvoy zu, verballert hektisch seine Munition und tritt leicht panisch den Rückzug an — nicht wahnsinnig spannend. Außerdem habe ich das Gefühl, statt in einem Kanonenboot in einem schwerbewaffneten Schlauchboot zu sitzen — das Ding steuert sich so luftig.

Damit kein falscher Eindruck entsteht: Die Simulation ist trotz der elend langen Ladezeiten keineswegs schlecht oder gar fehlerhaft. Trotzdem spiele ich lieber eine Runde Falcon, da geht's einfach rasanter zu.



Die Übersichtskarte zeigt, wo es langgeht (MS-DOS/CGA)



◀ Weißt Du, wieviel Schifflein stehen? (MS-DOS/CGA)



Grand Prix Circuit

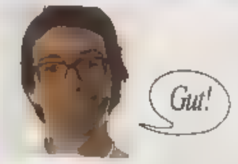
MS-DOS (C 64)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik	80	
Sound	36	
Power-Wertung	62	

Das Programmier-Team, das uns vor einem Jahr das Rennspiel "Test Drive" bescherte, hat erneut zugeschlagen. Bei "Grand Prix Circuit" stehen wieder schnelle Autos und dröhnende Motoren im Mittelpunkt. Es gibt acht verschiedene Rennstrecken, auf denen Sie mit einem von drei Fahrzeugen um Weltmeisterschafts-Punkte brausen können. Zur Wahl stehen ein Ferrari, ein Williams und ein McLaren. Jedes Auto hat seine Eigenschaften. Der Ferrari ist für Anfänger am besten geeignet, aber dafür nicht der schnellste. Umgekehrt ist der McLaren der rasanteste Flitzer, aber sehr empfindlich, wenn nicht gut geschaltet und gebremst wird.

Sie können jede der acht Strecken einzeln anwählen oder eine ganze Grand-Prix-Saison fahren. Es gibt neun computergesteuerte Mitfahrer, die Ihnen das Leben schwer machen. Damit man schnell zu Erfolgserlebnissen kommt, darf man sich zu Beginn einen von fünf Schwierigkeitsgraden aussuchen.

Die MS-DOS-Version unterstützt CGA-, EGA- und Hercules-Grafikkarten. Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick, wobei der Joystick für ein besseres Fahrgefühl sorgt. *hl*



Auf einem PC mit 8 MHz ist die EGA-Grafik zwar schön, aber zu langsam. Unter CGA oder Hercules sieht die Grafik zwar nicht so imposant aus, ist aber schneller und das Spielgefühl damit zwei Klassen besser.

Insgesamt kann man sich endlich mit einem wirklich guten Rennspiel vergnügen. Von der guten 3D-Darstellung bis hin zum Boxenstop haben die Programmierer kaum etwas vergessen. Die Computergegner sind ganz schön gemeine Kerle, und man muß höllisch aufpassen, um einen Crash zu vermeiden. Grand Prix Circuit ist derzeit eines der besten Autorennspiele. Auch langfristig verspricht das Programm jede Menge Spaß für Bleifuß-Fans. In den hohen Levels werden auch Könner gefordert.



Dichtes Gedrängel kurz nach dem Start (MS-DOS/EGA)

WEC Le Mans

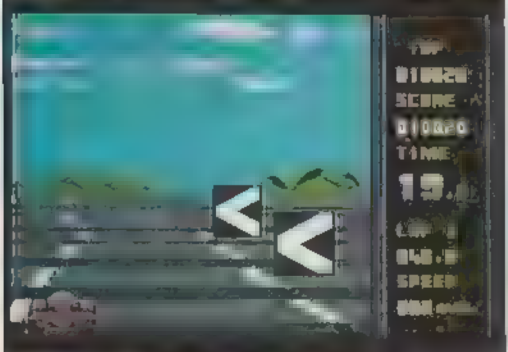
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	46	
Sound	41	
Power-Wertung	38	

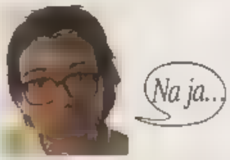
Das 24-Stunden-Rennen von Le Mans ist ein echter Rennsport-Klassiker. Wer daran schon immer mal teilnehmen wollte (aber im Straßenatlas die Autobahn nach Le Mans nie gefunden hat), greift jetzt gelassen zum Joystick. Mit "WEC Le Mans" startet ein neues Autorennen auf Heimcomputern durch, das bereits in den Spielhallen für Furore sorgte.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Rasen Sie so schnell es nur geht und vermeiden Sie Zusammenstöße, die wertvolle Zeit kosten. Per Joystick drückt man auf Gas und Bremse, mit dem Feuerknopf schaltet man einen Gang höher oder tiefer. Die Rennstrecke ist in drei Etappen unterteilt, von denen jede innerhalb eines Zeitlimits passiert werden muß. Schafft man eine komplette Runde, wird mit höherem Schwierigkeitsgrad weitergefahren. Neben Kurven und Hindernissen am Straßenrand machen Ihnen die lieben Mitfahrer das Leben schwer. Diese Burschen müssen mit Geduld und Spucke überholt werden.

Für jeden Streckenabschnitt kassiert man 1000 Punkte; 2000 Punkte bringt das Absolvieren einer ganzen Runde. Während der Fahrt wächst Ihr Score um so rascher, je schneller Ihr Renner über den Asphalt zischt. *hl*



Der einsame Bleifuß auf dem Weg in die Kurve (C 64)



Fangen wir mit den positiven Aspekten an: "WEC Le Mans" spielt sich etwas besser als die schauderhafte C 64-Version von "Out Run" und die Bäume, die ab und zu am Pistenrand auftauchen, sind wirklich schön gezeichnet. Davon abgesehen ist die Grafik zwar schnell, aber schlicht und das Fahrgefühl recht schlimm. Auf die Joystickbewegungen reagiert der Wagen so, als ob er ständig auf Glatteis fahren würde.

Die C 64-Umsetzung bringt nicht ansatzweise das gute Spielgefühl des Automaten rüber, der mit Spitzengrafik und einer schwindelerregenden Hydraulik für Aufregung sorgt. Wer Out Run auf dem C 64 toll fand, wird auch WEC Le Mans mögen. Aber dieser jemand muß schon einen sehr eigenen Geschmack haben, denn beide Autorennen spielen sich gräßlich und sind arge Langweiler.


LED STORM

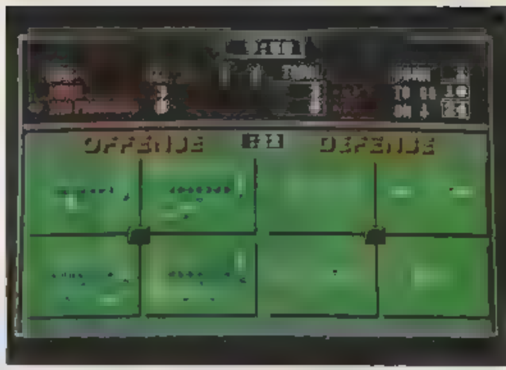
BESONDERS EMPFEHLENSWERT

TV Sports: Football

Cinemaware betritt Neuland: Die Erfinder der "Film-Computerspiele" präsentieren ihre erste Sport-Simulation. Bei "TV Sports: Football" ist man Trainer und Spieler zugleich.

Amiga (MS-DOS)
99 Mark (Diskette) ★ Cinemaware

Grafik	83
Sound	80
Power-Wertung	85



Sie kontrollieren einen Spieler Ihres Teams mit dem Joystick. Vor jedem Spielzug legen Sie in einem Taktikmenü fest, wie sich die anderen Mitglieder Ihres Teams verhalten sollen (Amiga)

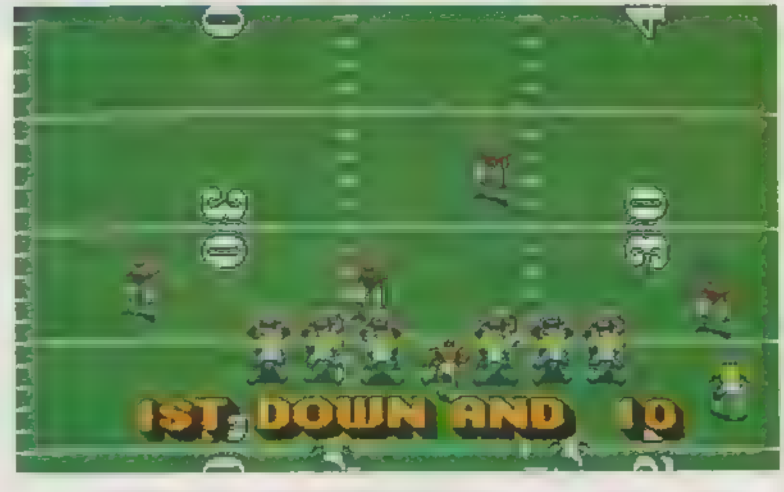


◀ Der Moderator kündigt die Live-Übertragung an. Die Spieler rücken schon mal ihre Helme zurecht, denn gleich geht's live ins Stadion (Amiga).

American Football ist einer der härtesten, umstrittensten aber auch populärsten Sportarten der Welt. In den USA hat Football Baseball und Basketball sogar von Platz 1 in der Liste der beliebtesten Sportarten verdrängt. Wenn Sonntags die Spiele der US-Profiliga live übertragen werden, hockt die halbe Nation begeistert vor dem Fernsehgerät. "TV Sports: Football" ist die erste Sport-Simulation, die das ganze "Drumherum-Feeling" so eines Fernseh-Sportereignisses einfängt. Bevor im Stadion um Punkte gerannt und gerempelt wird, werden Sie erstmal von einem smarten Moderator begrüßt. Er gibt die Spielpaarung bekannt und verrät, welches der beiden Teams als Favorit in die Begegnung geht.

Gespielt wird nach den original Football-Regeln, die in dem ausführlichen Handbuch gut erklärt sind. "TV Sports: Football" ist einsteigerfreundlich. Wenn Sie den Joystick nicht anrühren, sucht der Computer für Ihr Team alle Spielzüge aus und führt sie auch durch. Sie können jederzeit selbst Hand anlegen und mit dem Joystick Taktiken bestimmen und einen Ihrer Spieler selber über das Feld steuern.

Es gibt einen ausführlichen Liga-Modus mit 28 Teams, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Sie können die Namen aller Mannschaften und die der Einzelspieler beliebig ändern



Auf dem langen Weg zu einem knackigen Touchdown (Amiga)



Das Programm ist das bislang beste Computer-Football — ohne überflüssigen Schnickschnack wie bei vielen anderen Spielen von Cinemaware. Was macht TV Sports Football so gut? Ich kenne kein anderes Programm, bei dem man die Spieler so gut kontrolliert. Das Geheimnis sind die überschaubaren Varianten und die saubere Grafik mit der flüssigen Animation. Außerdem ist man nicht auf die vorgegebenen Spielzüge beschränkt, sondern kann wie im echten Football im richtigen Moment improvisieren. Es braucht zwar etwas, bis die Pässe ankommen, doch nichts ist langweiliger als ein Spiel, bei dem die kompliziertesten Manöver sofort klappen. Zum Spielspaß trägt auch bei, daß alle Grafiken (und davon gibt es nicht wenige) auf einer Diskette Platz finden.

TV Sports Football ist ein würdiger Preisträger für das erste *POWER*-Prädikat, obwohl es noch nicht perfekt ist. Mich stört, daß ich jede Partie mit Vierteln von 15 Minuten spielen muß. Variable Spielzeiten, zumindest bei den Freundschaftsspielen mit zwei Spielern, und eine Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren, statt jedesmal nach dem Training booten zu müssen, wären wünschenswert.



Ich habe noch kein Sportspiel erlebt, bei dem die Aufmachung so toll ist wie bei "TV Sports: Football". Die Cinemaware-Programmierer schaffen es immer wieder, mit gekonnten Grafik- und Sound-Spielereien zu verblüffen. Realistisch wirkt das Programm durch den ausgeklügelten Liga-Modus, der die tollsten Statistiken und Tabellen liefert. Der beste Quarterback der Liga wird ebenso ermittelt wie die durchschnittliche Paßlänge. Wer sowohl Football als auch Statistiken schätzt, wird hingerissen sein.

Das eigentliche Football-Spiel kann mich nicht ganz so begeistern wie das höchst professionelle Drumherum. Solange man die ganzen spielstrategischen Feinheiten noch nicht ganz kapiert hat, spielt man erfolgreicher, wenn man den Computer alles machen läßt. Aber wer will sich schon aufs Zuschauen beschränken? Um es zur Meisterschaft zu bringen, sind allerdings einige Übungsstunden auf dem Amiga erforderlich. Variable Spielzeiten wären wünschenswert, um die Matches abzukürzen. Denn 60 Minuten Spielzeit hinter dem Joystick strengen fast so sehr an wie eine echte Partie auf dem Feld. Doch dann kämen die Statistiken durcheinander, weil man in weniger Zeit nicht so viele Punkte erzielen könnte. Also muß der Football-Fan in den sauren Apfel beißen und die volle Spielzeit durchstehen. Das ist der Tribut, den man der ausführlichen Auswertung des Spiels zollen muß.

Ich gehöre zu den Leuten, die mit American Football nie so richtig klar gekommen waren. Dank "TV Sports: Football" habe ich endlich mal die Regeln kapiert und an der Sportart Gefallen gefunden. Die Langzeit-Motivation ist dank des Liga-Modus einfach prächtig. Obwohl es spielerisch ein, zwei kleine Mängel gibt, hat sich das Programm unser *POWER*-Prädikat verdient. Präsentation und Atmosphäre setzen neue Maßstäbe und zeigen, daß das Sport-Genre noch lange nicht ausgereizt ist. Wer Football prinzipiell nicht ausstehen kann, dem ist trotz Grafik- und Spielgenuß vom Kauf abzuraten.

Nach jeder Partie wird der aktuelle Spielstand in der Meisterschaft auf Diskette gespeichert. Da diese Datendiskette nicht kopiergeschützt ist, kann man ein Backup von ihr machen und es einem Freund per Post zuschicken. So können auch Spieler in einer Liga antreten, die nicht in derselben Stadt wohnen.

Neben den Liga-Partien gibt es auch Freundschaftsspiele. Hier können sogar zwei Spieler in einer Mannschaft zusammen gegen ein Computer-Team antreten. Um sich mit der Bedienung vertraut zu machen, kann man entweder ein paar Matches spielen oder im Trainingsmodus die Grundzüge einstudieren. *hl*

T.K.O.

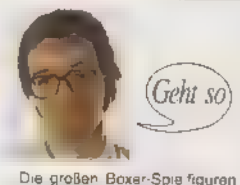
C 64 (MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Accolade

Kategorie	Wertung
Grafik	68
Sound	58
Power-Wertung	63

Wenn Kiefer brechen, Augen schwellen und dabei viele Millionen Leute am Fernsehgerät zugucken, stehen mit Sicherheit zwei harte Burschen im Boxring und vertrimmen sich ordentlich. Den rauhen Charme dieser Kampfsportart haben die Programmierer von Accolade mit "T.K.O." in den Computer gepackt.

Der Bildschirm ist in zwei Hälften gesplittet, von denen jede einen der beiden Boxer zeigt. In recht imposanter Größe sieht man die beiden Kämpfer die Fäuste schwingen und Hiebe austeilen. Mit Joystick und Feuerknopf visiert man neun verschiedene Stellen am Körper des Gegners an: vom Knuff auf den Kiefer bis zum Schwinger auf den Solarplexus. Wer dabei zu viel Kraft verliert, geht zu Boden und muß sich anzählen lassen. Verlieren kann man durch T.K.O. (technischer K.O., drei Niederschläge in einer Runde), K.O. (der Boxer kommt nicht mehr auf die Beine) oder nach Punkten. Halten sich beide Boxer bis zur letzten Runde auf den Beinen, entscheidet der Computer anhand einer Schlagstatistik über den Sieger.

Zwei Spieler können gegeneinander boxen. Ein Solo-Spieler kann zum Kampf um den ersten Platz der Weltrangliste antreten. Es gibt acht computergesteuerte Gegner, die es zu besiegen gilt. Jeder Boxer hat bestimmte Stärken und Schwächen. Nach jedem Fight wird der neue Ranglistenstand auf Diskette gespeichert, damit einmal errungene Kampferfolge verewigt werden. *hl*



Die großen Boxer-Spielfiguren sehen recht imposant aus ... vor allem nach ein paar Runden, wenn die ersten Veilchen deutlich sichtbar werden. Mit seiner recht flotten, unkomplizierten Steuerung verleitet T.K.O. zu einem rasigen Schlagabtausch. Ein bißchen Glück ist aber immer dabei, denn es ist nur selten möglich, rechtzeitig auf eine Aktion des Gegners zu reagieren. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus tut das der Stimmung zunächst keinen allzugroßen Abbruch. Auf Dauer wird das Gekloppe jedoch recht langweilig. Daß es besser geht zeigt das sehr gute Nintendo-Modul "Mike Tyson's Punch Out". Wer aber hier und heute unbedingt eine Box-Simulation für seinen C 64 will, macht bei T.K.O. sicherlich keinen schlechten Griff.



Beim Kinnhaken hört die Freundschaft auf (C 64)

Zany Golf

MS-DOS (Apple II GS)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Kategorie	Wertung
Grafik	74
Sound	62
Power-Wertung	69

Stöhnen Sie bloß nicht vorschnell "Schon wieder eine Golf-Simulation"! "Zany Golf" ist nämlich eine sehr ungewöhnliche Mischung aus Geschicklichkeits- und Minigolf-Spiel. Auf neun Bahnen müssen bis zu vier Spieler versuchen, mit möglichst wenigen Schlägen einen Ball im Zielloch zu versenken.

Jede Bahn ist größer als der Bildschirm, aber man kann den sichtbaren Ausschnitt jederzeit scrollen... und bekommt dann einige Verrücktheiten zu sehen: Mal wird ein Loch von einem hüpfenden Hamburger bewacht, auf einer anderen Bahn gibt es einen "magischen Teppich", auf dem man seinen Golfball steuern kann. Strecke Nummer 4 sieht aus wie ein Flipper, auf einer anderen Bahn helfen kleine Propeller, den Ball ans Ziel zu blasen. Ebenso golf-untypisch sind einige Spezialregeln: Es gibt einen Gesamtvorrat an Schlagversuchen. Benötigen Sie auf den ersten Bahnen zu viele Versuche, wird das Spiel beendet. Erreicht man eine neue Bahn, bekommt man ein paar Schlagversuche spendiert. Manchmal kann man sich Bonus-Schläge verdienen, indem man möglichst schnell ans Ziel kommt oder mit dem Golfball bestimmte Gegenstände trifft.

Zany Golf läuft auf PCs mit mindestens 384 KByte RAM. Sie benötigen unbedingt eine EGA- oder VGA-Grafikkarte, um die MS-DOS-Version zu spielen. *hl*



Absolut ausgeflippt, was sich auf den neun Bahnen tut. Wer eine möglichst realistische Golf-Simulation erwartet, sollte gleich den Schläger einpacken. Zany Golf ist ein origineller Software-Jux, der elegant Elemente aus Sport- und Arcade-Spielen mixt. Die Kurse sind abwechslungsreich und schön gezeichnet. Da neben exakter Steuerung auch Geschick und etwas Glück gefordert sind, ist man mit Zany Golf ein Weilchen beschäftigt. Alleine ist das Programm schon eine Herausforderung, im Wettkampf mit Freunden macht es noch mehr Spaß.

Am angenehmsten und genauesten steuert sich das Programm mit einer Maus. Schade, daß es nur neun Bahnen gibt. Ein paar Strecken mehr hätten der langfristigen Spiel-Motivation nicht geschadet.



◄ Was macht der Hamburger auf dem Golfplatz? (MS-DOS/EGA)

Legend of Blacksilver

C 64 (MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Grafik	73
Sound	68
Power-Wertung	60

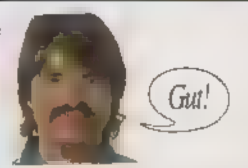
Hier ist er nun, der offizielle Nachfolger zu dem Rollenspiel "The Legency of the Ancients". Dieses Mal, in "The Legend of Blacksilver", geht es, wie sollte es auch anders sein, gegen einen Oberbösewicht. Er heißt Baron Teragas und hat nichts besseres im Sinn, als die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um an dieses Ziel zu gelangen, ist dem finsteren Knaben jedes Mittel recht. Er verbündet sich mit dunklen Mächten und schreckt selbst vor Kidnapping nicht zurück. Taragas hat, um seine Machtansprüche geltend zu machen, kurzerhand den rechtmäßigen König entführt. Sie sind es wieder, der helfend eingreifen muß, um alles ins Lot zu bringen.

Die ortsansässige Prinzessin hat Ihnen eine Feder überlassen, mit der man in des Königs Schloß reinkommt. Der Baron hat 80 verschiedene Monsterarten aufgeboten, 16 Städte, zwei Kontinente, und fünf Dungeons mit 40 Levels, die es zu erforschen gilt. Sie können, um sich Ihren Lebensunterhalt zu verdienen, Monster meucheln, in den Städten arbeiten, sich in den Casinos im Glücksspiel versuchen oder Botengänge für Händler übernehmen. Das Magiesystem ist denkbar einfach. In einigen Ladengeschäften werden neun verschiedene Zaubersprüche zum Verkauf angeboten.

mh



Ein nettes Monster versperrt den Weg (C 64)



Gegenüber dem Vorgänger hat sich bei "The Legend of Blacksilver" was Grafik und Benutzerführung anbelangt, nicht allzuviel verändert. Sehr schön ist die Geräuschkulisse gelungen — bei jedem Schritt hört man, auf was für einem Untergrund man sich bewegt. So schmatzt es laut, wenn man im Sumpf marschiert, oder man hört das Meeresrauschen beim Strandbummel. Das Spiel selbst ist um einiges komplexer geworden. Vom Schwierigkeitsgrad ist es für den Einsteiger und den erfahrenen Rollenspieler geeignet. Gut ist auch die große Karte, die der Packung beiliegt. Auf ihr kann man mit Aufklebern die erkundeten Örtlichkeiten markieren. Was mich allerdings etwas verblüfft hat, war die sehr starke Ähnlichkeit zu "Questron II".

FOFT

Atari ST (Amiga)
99 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik	[illegible]
Sound	[illegible]
Power-Wertung	61

Knapp zwei Jahre lang feilte Programmierer Paul Blythe an "Federation Of Free Traders", kurz "FOFT" genannt. Das Spielprinzip läßt sich am einfachsten mit "Elite hoch drei" beschreiben: Sie beginnen eine hoffnungsvolle Karriere als Weltraum-Händler. In einem Universum mit acht Millionen Planeten kaufen und verkaufen Sie verschiedene Güter. Mit dem Gewinn rüstet man sein Raumschiff besser aus oder kauft sich gleich ein neues. Es gibt 32 verschiedene Schiffstypen.

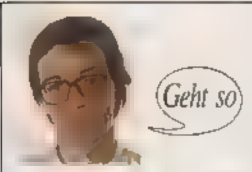
Ähnlich wie beim Vorbild "Elite" wird das "FOFT"-Universum in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt. Weltraumpiraten machen Ihnen das Leben schwer. Außerdem herrschen in den Sonnensystemen verschiedene politische Verhältnisse. Um zu handeln, docken Sie an eine Raumstation an und schalten den Bordcomputer ein. Auf einigen Planeten kann man sogar landen.

Das nicht gerade preiswerte Programm wird mit einem dicken deutschen Handbuch und einer praktischen Tastaturschablone verkauft. Neben der Programmdiskette findet man in der Packung außerdem eine Datendiskette, auf der verschiedene klassische Musikstücke sind. Wer im Weltraum lieber Vivaldi statt Bach hört, hat freie Wahl.

hl



Destruktiv im All. Auch Raumstationen kann man beschießen (ST)



Das offensichtliche Vorbild "Elite" sieht im Vergleich zum FOFT-Angebot an Schiffen und Extras geradezu kümmerlich aus. Die verschiedensten Antriebswerke, Laser, Schilde und Raketenwerfer stehen in fünf Klassen zur Auswahl, das Angebot an Handelsgütern ist riesig und das zu erforschende Universum verspricht monatelange Entdeckungstouren. Was die Spielbarkeit angeht, ist FOFT aber eine Enttäuschung. Das Programm ist recht kompliziert zu bedienen, die Steuerung furchtbar träge und schon am Anfang kommen die gegnerischen Raumschiffe viel zu schnell angerauscht. Die Planeten-Landesequenzen mit ihrer lahmen Grafik sind enttäuschend. Bei so einem lauen Spielgefühl nutzt die ganze Komplexität auch nicht mehr viel. Wenigstens hat das eigene Raumschiff von Anfang an einen "Docking Computer". Während Elite-Anfänger oft an Raumstationen knallen, kann der FOFT-Einsteiger sein Raumschiff vollautomatisch rückwärts einparken lassen.

Dungeon Master (Amiga)

Nach fast einem Jahr ist die Amiga-Version des Super-Rollenspiels "Dungeon Master" endlich da. Spielerisch haben die Programmierer alle Funktionen und Details von der Atari ST-Version übernommen. Einziger Unterschied: Die Sounds sind jetzt in Stereo abgemischt, sonst ist von der ersten Mumie bis zum bösen Lord Chaos alles gleich geblieben.

Dungeon Master fesselt für Wochen an den Bildschirm. Wer mehr zum Spiel erfahren will, sollte sich *POWER PLAY* 2/88 schnappen. Allerdings wird die Jubel-Stimmung durch die Tatsache getrübt, daß die jetzt erhältliche Version nur mit 1 Megabyte RAM läuft. Versionen für Amigas mit 512 KByte RAM sollen noch folgen. Achtet beim Kauf also unbedingt darauf, daß Ihr die richtige Version erwischt. *al*



POWER-Wertung: 93
Amiga (Atari ST)
89 Mark (Diskette) ★ FTL

California Games (Amiga)

Sechs Sport-/Geschicklichkeitsspiele wie BMX-Radeln, Surfen oder Rollschuhlaufen erwarten Euch bei den "California Games". Die Amiga-Version des Epyx-Klassikers ließ fast zwei Jahre auf sich warten. Spielerisch hat sich gegenüber dem C 64-Original nichts verändert, die Grafik wurde nur wenig verbessert. Für Laune sorgt die gute Musik. Das Spielprinzip ist anno 1989 nicht mehr die ganz große Nummer, macht aber immer noch Spaß — vor allem beim Wettkampf mit mehreren Teilnehmern. *hl*



POWER-Wertung: 73
Amiga (C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Rock Challenge (Amiga)

Wer sich mit englischer und amerikanischer Rockmusik gut auskennt, darf hier auftrumpfen. Beim Quizspiel "Rock Challenge" treten bis zu vier Spieler gegeneinander an. Wer die meisten Fragen nach berühmten Schallplatten, Stars und Preisen richtig beantwortet, gewinnt. Ein ganz spaßiges Programm für Musik-Fans. Nach einigen Runden tauchen allerdings immer wieder die gleichen Fragen auf, aber das läßt sich bei Quiz-Spielen auf Dauer nicht vermeiden. *hl*

POWER-Wertung: 49
Amiga
79 Mark (Diskette) ★ Readysoft

Hollywood Poker Pro (Amiga)

Mit "Hollywood Poker Pro" ist der wasweiß-ich-wievielte Aufguß des Themas "Strip Poker" auf den Softwaremarkt geraten. Vier digitalisierte Damen warten darauf, vom Spieler entblättert zu werden. Das dürfte auch ungeübten Pokerspielern gelingen, da der Computer nicht allzu schlau spielt. Durchaus originell, wenn auch wenig sinnvoll, ist die "Zoom-Funktion", die strategisch wichtige Teile der Damen vergrößert. Man muß aber ein ausgesprochener Strip-Poker-Fan sein, um sich deswegen das Programm zu kaufen. *mh*



POWER-Wertung: 38
Amiga (Atari ST, C 64)
29 Mark (Kassette),
39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Reline

Hell Bent (Amiga)

Bei "Hell Bent" steuert der Spieler einen Raumgleiter, mit dem er über eine Ebene fliegen und dort Bodenstationen zerstören muß. Auf der Ebene befinden sich Buchstaben, die der Spieler durch Überfliegen aufsammeln kann, um seine Schutzschilde oder Treibstoff zu ergänzen.

Hell Bent wäre vor zwei Jahren ganz nett gewesen, aber heute holt man damit keinen mehr mit seinem Joystick an den Computer. Das mehr als ausgelutschte Spielprinzip und die schwammige Steuerung tun ihr übriges, um den Spielspaß in die Flucht zu jagen. *mh*

POWER-Wertung: 36
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Novagen

Wanted (Amiga)

12 Uhr mittags: Heiß glüht die Sonne, scharf schießen die Banditen und vertikal scrollt der Bildschirm. Vier Desperados müssen Sie beim Wildwest-Geballer "Wanted" schnappen. Hier packen jede Menge Revolvermänner ihre Knarren aus. Wanted wirkt wie ein Weltraum-Actionspiel mit Wildwest-Sprites. Ballern, Ausweichen und hier und da ein Extra aufsammeln sind angesagt. Im Westen also nichts Neues. Wanted spielt sich nicht unflott, hält aber selbst gestandene Pistoleros nicht länger als ein halbes Stündchen am Amiga fest. *hl*



POWER-Wertung: 52
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Minigolf Plus (Amiga)

Wofür steht das "Plus" bei "Minigolf Plus"? Ein Plus beim Spielspaß ließ sich gegenüber anderen Minigolf-Programmen beim besten Willen nicht entdecken. Bis zu zehn Spieler messen sich auf 18 Bahnen, die sich leider alle sehr gleichen. Die Grafik variiert, doch spielerisch gibt's viele Wiederholungen. Originalität und Spielwitz müssen in einem der 18 Löcher versunken sein. *hl*

POWER-Wertung: 39
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Starbyte

Elite (Amiga)

"Elite" braucht man eigentlich nicht mehr vorzustellen. In dem Klassiker findet man alles, was einem Spielefreak Spaß macht: ein paar Quadratmeilen Weltraum, eine Prise Handel und vor allem viel, viel Action. Wer die ST-Version gesehen oder den Test in *POWER PLAY* 12/88 gelesen hat, kennt auch schon die Amiga-Version. Sie wurde fast identisch von der ST-Version übernommen, sogar der Cheat-Modus der ST-Version funktioniert. *al*

POWER-Wertung: 85
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Cosmic Bouncer (Amiga)

Die "Cosmic Bouncer"-Programmierer haben recht dreist beim C 64-Oldie "Bounder" abgekupfert. Ein Tennisball hüpft auf Plattformen seinem Ziel entgegen. Springt er ins Leere, geht ein Leben dahin. 22 Levels voller Langeweile lauern auf Amiga-Besitzer. Cosmic Bouncer erreicht nicht mal ansatzweise die Klasse des Vorbilds. *hl*

> **POWER-Wertung: 27**
> **Amiga**
> **59 Mark (Diskette) ★ Readysoft**

Falcon (Amiga/ST)

Rasante Grafik, täuschend echte Soundeffekte, einmaliges Fluggefühl — es ist schwer bei "Falcon" nicht ins Schwärmen zu kommen. Die MS-DOS-Version kürten wir in Ausgabe 1/89 zur "Simulation des Jahres". In die Umsetzungen für Amiga und ST haben die Programmierer noch mehr Spielwitz gepackt. Zum Beispiel kann man jetzt seine F 16 aus jedem beliebigen Winkel betrachten. Die Grafik ist schneller und detailreicher geworden. Dazu kommen hervorragend digitalisierte Sounds, 15 waghalsige Missionen, ein spezieller Modus zum Koppeln zweier STs viele erlesene Gegner und ein exzellentes deutsches Handbuch. Hat man einmal abgehoben, will man gar nicht mehr landen. Wer mehr wissen will, findet den Test der MS-DOS-Version in *POWER PLAY 4/88*. *al*



> **POWER-Wertung: 90**
> **Amiga, Atari ST (MS-DOS, Macintosh)**
> **zirka 90 Mark (Diskette)**
> **★ Spectrum Holobyte**

Galactic Conqueror (ST)

Das "Afterburner"-inspirierte Actionspiel "Galactic Conqueror" glänzt nicht gerade mit spielerischen Qualitäten. Die Sprites sind groß, der Sound ein wenig

> **POWER-Wertung: 37**
> **Atari ST (Amiga, MS-DOS)**
> **69 Mark (Diskette) ★ Titus**

dumpf, die Gegner kommen von vorne und die Schüsse sind zahlreich. Trotz verschiedener Taktik-Varianten bleibt das Spiel ein wenig öde — wenn es auch etwas erfrischender ist als "Afterburner" auf dem Atari ST. *al*

Baal (ST)

Der Teufel ist aus seinem Winterschlaf geweckt worden und hat eine Superbombe geklaut, um die Erde zu vernichten. Sie müssen nun in drei Katakomben eindringen, die in Einzelteile zerlegte Bombe wiederfinden und den Satan beseitigen.

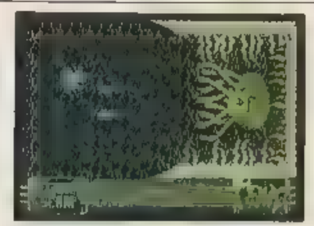
Für das Spielprinzip erhält Baal sicher keinen Preis, es ist ein höchst gewöhnliches Action-Spiel. Ein Lob für die gute Animation und die Hintergrundgrafiken. Leider ist der Schwierigkeitsgrad zu hoch und an manchen Stellen ist viel Glück nötig. Da kommt schnell Frust auf. *mh*



POWER-Wertung: 55
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Psyclapse

Menace (C 64)

Auf dem Amiga war das Weltraum-Ballerspiel Menace trotz netter Grafik spielerisch nicht sonderlich berauschend. Auf dem C 64 schlagen außerdem die futzelige Grafik und äußerst dünne Soundeffekte negativ zu Buche.



POWER-Wertung: 33
C 64 (Amiga, Atari ST)
35 Mark (Kassette),
39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Psyclapse

Bei der Amiga-Version kann man die Feuerkraft verbessern, indem man Extras beschießt und dann einsammelt. Wenn man bei der C 64-Version Extras aktiviert, kommt es manchmal vor, daß rein gar nichts passiert. Da feuert man lustlos den Joystick in die Ecke — Menace ist ziemlich schlimm. *al*

Total Eclipse (C 64)

Nach "Driller" und "Dark Side" setzt Incentive erneut auf ein 3D-Adventure. Diesmal muß man eine Pyramide erkunden, durch Gänge laufen und treppen steigen. Der Spieler hat einen Revolver, eine Armbanduhr, eine Wasserflasche und einen zuverlässigen Kompaß. Drinnen wimmelt es nur so vor Falltüren, Geheimgängen und merkwürdigen Mechanismen, die man erforschen muß. Natürlich sind auch fiese Fallen eingebaut und ein Zeitlimit sorgt für Spannung.

Der 3D-Effekt, bei dem man alles aus der Sicht des Spielers sieht, ist auf dem C 64 leider nicht sonderlich flott. Dadurch leidet der Spielfluß erheblich. Wenn viele Objekte auf dem Schirm sind, kann es schon einmal eine halbe Minute dauern, bis man einen Raum durchquert hat.

Das Spiel selber steckt voller Überraschungen: Vom versteckten Schalter bis zum kühlen Sarkophag ist alles da, was das Forscherherz höher schlagen läßt. Apropos Herz: Wenn man lange nichts trinkt oder die Temperatur zu sehr ansteigt, stirbt die Spielfigur am Herzinfarkt — da helfen keine Betablocker ... *al*



POWER-Wertung: 68
C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Incentive

Typhoon (CPC)

In *POWER PLAY* 1/89 lobten wir die C 64-Version von "Typhoon" als flottes und unterhaltsames Actionspiel. Auf dem CPC sieht der extrawaffenhaltige Ballermix nicht ganz so gut aus. Absolut entsetzlich sind die 3D-Levels geraten. Zum Glück gibt es noch die Spielstufen mit vertikalem Scrolling. Die sind zwar recht lahm, aber gut spielbar. Durch das verhaltene Tempo kann man den gegnerischen Schüssen relativ leicht ausweichen. Insgesamt eine etwas schlappe Umsetzung. Die Action-Fans unter den CPC-Besitzern sollten sich lieber "R-Type" kaufen. *hl*



POWER-Wertung: 51
CPC (C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Imagine

R-Type (CPC)

Der Spielhallen-Klassiker von Irem sorgt jetzt auch auf dem CPC für heiße Ballersessions. Die acht horizontal scrollenden Levels bieten so ziemlich alle Extras und Gegner des Automaten. Bei Grafik, Sound und Geschwindigkeit muß der CPC aber zwei Gänge zurückschalten. Der Hardware sind sichtbar Grenzen gesetzt. Diese "R-Type"-Umsetzung macht zwar nicht so viel Spaß wie zum Beispiel die C 64- und Sega-Versionen, holt aber relativ viel aus dem CPC heraus. Trotz aller Abstriche eine befriedigende Adaption. *hl*



POWER-Wertung: 70
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette)
★ Electric Dreams

Batman (CPC)

Der legendäre Comic-Held bestreitet jetzt auch auf dem CPC ein kniffliges Abenteuer. Spielerisch hält sich diese Umsetzung eng an die in Ausgabe 2/89 getestete C 64-Version. Die Grafik leidet etwas unter akuter Farbarmut, da das Programm den hochauflösenden Modus des CPC benutzt. Wer gerne Action-Adventures spielt und zudem Batman mag, wird zufrieden sein. *hl*

POWER-Wertung: 61
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Pool of Radiance (MS-DOS)



Das offizielle Computer-Rollenspiel zur "Advanced Dungeons & Dragons"-Saga wird Fantasy-Freunden unter den PC-Be-



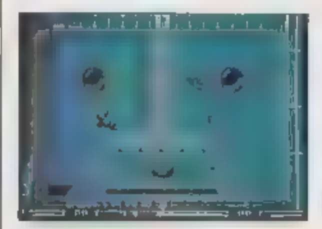
POWER Wertung: 84
MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C 64)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ SSI

sitzern lange Nächte vor den Keyboards bescheren. Das Spiel ist umfangreich, voller taktischer Finessen und vom Schwierigkeitsgrad her sowohl für Einsteiger als auch Fortgeschrittene leicht verdaulich (Englischkenntnisse vorausgesetzt). Gegenüber der C 64-Version wurde die Grafik unter EGA leicht verbessert; das Programm läuft auch unter CGA. Ein schönes Fantasy-Rollenspiel, bei dem aber die Nachladezeiten von Diskette etwas nerven. Wohl dem, der eine Festplatte hat. *hl*

Speedball (MS-DOS)

"Speedball" ist eine knallige Mischung aus Action- und Sportspiel. Zwei Mannschaften liefern sich erbitterte Duelle beim Kampf um Punkte und Tore. Kleine Feinheiten wie Schiedsrichterbestechung lockern das Geschehen auf. Die ST- und Amiga-Versionen sind prächtig gelungen, doch bei der MS-DOS-Umsetzung geht es nicht ohne Abstriche. Unter EGA sieht die Grafik zwar gut aus, ist aber auf einem 8-MHz-PC recht langsam. Unter CGA ist der Spielablauf wesentlich schneller, aber man kann die Mannschaften kaum auseinanderhalten. Außerdem empfiehlt sich ein Joystick, weil die Tastatursteuerung etwas nervig ist. Wer einen schnellen PC mit EGA-Farbgrafik hat, wird an Speedball seinen Spaß haben. Mit Monochrom-Bildschirm und langsamen Prozessor läßt man lieber die Finger davon. Die Qualität der ST- und Amiga-Versionen erreicht diese Umsetzung nicht.

Speedball für MS-DOS-PCs benötigt mindestens 512 KByte RAM. Der Packung liegen sowohl Versionen auf 3½- als auch auf 5¼-Zoll-Disketten bei. *hl*



POWER Wertung: 68
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
69 bis 99 Mark (Diskette) ★ Image Works

Serve & Volley (MS-DOS)

In Ausgabe 1/89 testeten wir die strategische Tennis-Simulation auf dem C 64. Die neue MS-DOS-Umsetzung übertrumpft das Vorbild: die Grafik macht unter EGA eine gute Figur, läuft aber auch unter Hercules und CGA. Der Spielablauf ist wesentlich schneller und macht dadurch mehr Spaß. Die Computergegner sind aber

auch bei der MS-DOS-Version zu leicht zu schlagen. Von diesem Manko abgesehen, kann sich "Serve & Volley"-PC sehen lassen. *hl*



POWER-Wertung: 60
MS-DOS (C 64)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Accolade

The Bard's Tale II (MS-DOS)

Das Fantasy-Rollenspiel "The Bard's Tale II" hat nun auch seinen Weg in die Laufwerke der MS-DOS-PCs gefunden. An der Hintergrundgeschichte hat sich seit den Tagen der C 64-Version nichts geändert: ein Zepter muß wiederbeschafft werden, das ein böser Zauberer in sieben Teile zerbrochen hat. Die MS-DOS-Grafik sieht unter EGA schön, unter CGA nur leidlich gut aus. The Bard's Tale II hat seit seinem Erscheinen nichts von seiner Faszination eingebüßt und gehört zu den Klassikern der Rollenspiele. *mh*

POWER-Wertung: 80
MS-DOS (Amiga, Apple II, C 64)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Star Trek (MS-DOS)

Unendliche Verspätung, wir schreiben das Jahr 1989. Nach zwei langen Jahren ist endlich die Umsetzung des Atari ST-Spiels "Star Trek — The Rebel Universe" erschienen. Die MS-DOS-Version ist unter EGA grafisch voll auf der Höhe, unter CGA



POWER-Wertung: 70
MS-DOS (Atari ST, C 64)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

sieht's wesentlich trister aus. Man fliegt von einem Planeten zum anderen, beamt sich auf die Oberfläche und sucht Gegenstände. Von Zeit zu Zeit wird man von einem miesen Klingonen angegriffen, den man von der Bildfläche putzen muß. Das Spielprinzip hält auf Dauer nicht ganz, was der gute erste Eindruck verspricht. Wer seinen PC zum Raumschiff Enterprise machen will, wird dank der prächtigen Atmosphäre gerne ein Weilchen Captain Kirk spielen. *al*

Manhattan Dealers (MS-DOS)

Ein flottes Kampfspiel im Stil von "Double Dragon" sorgt für klappernde PC-Tastaturen und quietschende Joysticks. Sie sind der strahlende Held, der in knackigen Zweikämpfen böse Drogenhändler aufmischt. "Manhattan Dealers" bietet Bildschirm-Prügeleien der gehobenen Mittelklasse. EGA-Karten werden zwar nicht ausgenutzt, aber die CGA-Grafik sieht relativ gut aus. Kein Spiel für lange Nächte, aber ganz nett, um ab und zu mal ein bißchen Dampf abzulassen. *hl*

POWER-Wertung: 59
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Silmarils

Monopoly

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge + Batterie) ★ Sega

[illegible]	73
Sound	42
Power-Wertung	52

Was ist das? Die Würfel rollen vom Tisch und werden vom Hund verschluckt, Papa versucht mal wieder unauffällig zu schummeln und Oma macht schwungvoll das Fenster auf, woraufhin ein kräftiger Windstoß die Papiergeldberge durcheinanderfegt. Antwort: Eine typische "Monopoly"-Runde im Familienkreis. Ab sofort nimmt ein Sega-Videospielmodul allen Monopoly-Fans das Fummeln mit Karten und Knobelbecher ab. Bei der Umsetzung des klassischen Wirtschafts-Brettspiels, das 1935 zum ersten Mal erschien, sorgt das Sega Master System für eine geregelte Kontenführung und läßt sogar die Würfel über den Bildschirm rollen.

Bis zu zehn Spieler können sich zu einer Runde zusammenfinden. Beliebig viele von ihnen übernimmt der Computer. Für jeden Computergegner dürfen Sie eine von drei Cleverness-Stufen wählen.



mh

Brettspielumsetzungen haben's nicht leicht, denn selten gelingt es ihnen, die Atmosphäre der computerlosen Vorbilder rüberzubringen. Bei Monopoly fällt das besonders schmerzlich auf. Wenn man nicht geräuschvoll mit dem Papiergeld rascheln kann, macht das Haus-und-Hypotheken-Ringen nicht ganz so viel Spaß.

Grafik und Steuerung sind wirklich gut gelungen, doch wer mit ein paar Freunden Monopoly spielen will, sollte lieber zum Brett greifen. Hier nimmt einem zwar das Sega-System nicht die Fummelei mit Geld und Häuserkarten ab, aber die Stimmung kommt besser rüber. Solo-Spieler bekommen auf dem Sega immerhin (nicht sonderlich schlaue) Computergegner geboten. Trotzdem ist es schön zu sehen, daß es jetzt auch ein Videospiele-Modul gibt, mit dem man garantiert die ganze Familie vor den Bildschirm bringt.



Gespielt wird nach den original Monopoly-Regeln, die im dicken deutschen Handbuch erklärt werden. Da manche Monopoly-Session bis in die grauen Morgenstunden dauert, haben die Sega-Entwickler eine Batterie ins Modul gepackt. Dank dieses Hardware-Bonbons können Sie jederzeit einen Spielstand speichern, den sich das Modul auch dann merkt, wenn das Master System ausgeschaltet wird. Die Texte auf dem Bildschirm wurden nicht übersetzt. *hl*

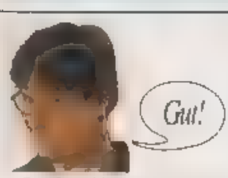
◀ Ganz neue Perspektiven: Monopoly im Sega-Look

Golvellius

Das neue Action-Adventure für das Sega-Videospiel glänzt mit toller Grafik. Kann es auch spielerisch überzeugen?

Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	80	
Sound	78	
Power-Wertung	77	



Die Ober-Monster sind fies, die Erdlöcher zahlreich, Kelesis hat grüne Haare und der Spielspaß stimmt: alles in allem hat Golvellius Pfiff. Man bemerkt beim Spielen schnell die ersten Suchterscheinungen (Na gut, einmal noch; aber dann hör' ich auf ...).

Eine Sache stört mich aber: die Pad-Abfrage ist ziemlich träge. Wenn man auf der Oberwelt Kelesis schnell herumdrehen will, verweigert das Pad für die entscheidende Zehntelsekunde ... schon ist ein Batzen Energie los. Und noch etwas. Generell ist es schön, daß es ein Paßwortsystem gibt, hier artet es aber in schweren Terror aus. 32 Zeichen muß man eingeben, bevor man mit seinem alten Spielstand weiterspielen darf.

Der allseits verachtete Schurke "Golvellius" hat die Prinzessin Rena entführt. In einem düsteren Verlies wartet die noble Dame auf ihren Retter. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des jungen, draufgängerischen Kelesis und machen sich auf die Suche nach der lieblichen Prinzessin.

Nintendo-Besitzer werden jetzt überrascht hinhören, denn die Ähnlichkeiten der Hintergrund-Story zu "The Legend of Zelda" sind nun wirklich nicht zu übersehen. Auch in spielerischer Hinsicht gibt es einige Übereinstimmungen zwischen Golvellius und der Zelda-Reihe.

Wie es sich für ein Action-Adventure gehört, tummelt sich sowohl auf der Ober- als auch in der Unterwelt allerhand Gesindel. Mit seinem Schwert kämpft Kelesis vorwiegend an der frischen Luft gegen die Feinde. Die Oberwelt sieht man aus der Vogelperspektive. Genau wie bei Zelda wird hier nicht gescrollt, sondern von Bild zu Bild umgeblendet. In den zahlreichen Höhlen (deren Eingänge sichtbar werden, sobald Kelesis ein paar Gegner verputzt hat) kann er frische Energie, wichtige Hinweise, robustere Schwerter und andere Gegenstände kaufen. Das nötige Geld bekommt der Held im Gefecht mit den Oberwelt-Monstern.



Na endlich! Nach den Katastrophen-Action-Adventures "Lord of the Sword" und "Aztec Adventure" legt Sega mit Golvellius endlich ein gutes Spiel dieses Genres vor. Es kann sich zwar mit seinem Vorbild "The Legend of Zelda" nicht messen, ist aber dennoch ein unterhaltsames und spannendes Programm. Ein besonderes Lob gebührt Sega für die zum Teil fantastische Grafik und für die — man glaubt es kaum — gut komponierte und zum Spiel passende Musik.

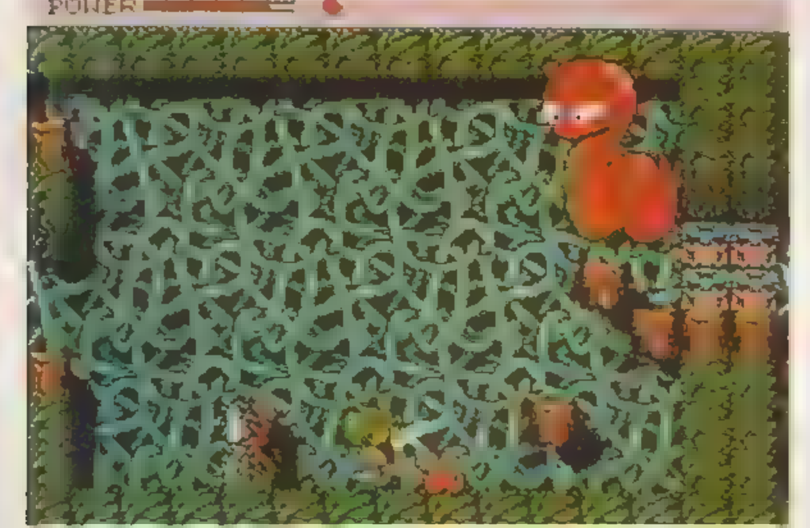
Was mich bei Golvellius stört, sind die nicht vorhandenen Extrawaffen. Immer nur mit dem Schwert zu kämpfen, wird auf die Dauer etwas langweilig. Die Puzzles im Spiel sind auch nicht gerade schwer zu lösen. Im Endeffekt kommt es bei Golvellius auf das konsequente Ablaufen und Abkämpfen des zugegebenermaßen sehr großen Spielfeldes an. Passionierten Karten-Zeichnern wird dieses Modul am ehesten gefallen. Es ist ein technisch erstklassiges und spielerisch anständiges Action-Adventure, bei dem die Action ganz klar im Vordergrund steht.



Links geht's in eine dunkle Höhle

Bevor Kelesis mit Golvellius abrechnen kann, muß er zunächst sieben Vasallen des Unholdes besiegen, die sich in der Unterwelt verschanzen. In den Dungeons scrollt das Spielfeld von oben nach unten. Außerdem braucht Kelesis sieben Kristalle, um die Prinzessin zu befreien. Diese sind in bestimmten Höhlen versteckt.

Dank des Paßwort-Systems behält man alle Gegenstände, die man sich im Laufe der Zeit ergattert hat. Dummerweise wird einem das Paßwort bei Spielende nicht immer automatisch mitgeteilt. Deshalb sollte man sich die Buchstaben-Kombination von netten Feen sagen lassen, die ab und zu in Höhlen anzutreffen sind. *al*



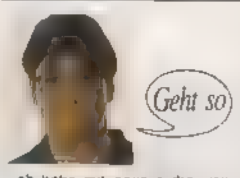
◀ Flackerfreie Fieslinge feuern furios und farbenfroh

Miracle Warriors

Sega Master System
99 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	59
Sound	60
Power-Wertung	63

Beim neuen Sega-Rollenspiel "Miracle Warriors Seal of The Dark Lord" stiehlt der Super-Bösewicht Terarin ein Siegel, das die Tür zu einer teuflischen Dimension geschlossen hielt. Was das bedeutet, ist klar: wildgewordene Monsterhorden durchstreifen das Land. Deshalb gehört das Siegel schleunigst an seinen alten Platz.



Ich habe mittlerweile drei von vier Party-Mitgliedern gefunden, mit zirka achthundert Monstern gekämpft, fast alle Dungeons gesehen — und das Spiel ist immer noch so langatmig wie am Anfang. Hauptsächlich rennt man in der Gegend herum, prügelt sich mit wahllos angreifenden Monstern und versucht, genügend Geld für ominöse Gegenstände zu sammeln. Vor allem die ersten Stunden sind hart, bis der Charakter eine annehmbare Stufe erreicht hat, ist Miracle Warriors eine zähe Angelegenheit. Wer gerne tüftelt, wird etwas enttäuscht. Es gibt insgesamt nur neun wichtige Gegenstände, und die bekommt man meist im altbekannten "Ich-gebe-Dir-Geld-Du-gibst-mir-Ding"-Verfahren. Zur Ehrenrettung muß ich sagen, daß manche Grafiken erste Klasse sind. Trotzdem bietet das vergleichbare Sega-Modul "Phantasy Star" um Klassen mehr Spielwitz.



Das Wassermonster kann den Spielwitz nicht retten

Statt einer Spielfigur steuert der Spieler einen Cursor über einen kleinen Kartenausschnitt; man sieht alles aus der bekannten "Rollenspiel-Vogel-Perspektive". Die Welt ist ziemlich groß. Sie besteht aus verschiedenen Kontinenten und mehreren Inseln, die man nur mit einem Boot erreichen kann. Damit der Spieler sich nicht hoffnungslos verirrt, liegt in der Packung eine große Landkarte.

Zu Beginn des Spiels ist Ihre Spielfigur (Charakter) einsam, schwach und hilflos, doch man kann seine Charakterwerte ausbauen, indem man Monster besiegt. Um das Spiel zu lösen, müssen Sie diverse Burgen, Städte und Dörfer erforschen und dort drei verzauberte Kumpel suchen. Unterirdische Dungeons wurden nicht vergessen. Magie wird nur spärlich eingesetzt. Das Modul ist mit einer Batterie ausgestattet, auf der man fünf Spielstände speichern kann. *al*

Gradius, Castlevania & The Goonies II

Nintendo Entertainment System
89 Mark (je Modul) ★ Konami

Bereits vor einem Jahr testeten wir drei Konami-Module für das Nintendo-Videospiel, die aber erst in diesen Tagen auf den deutschen Markt kommen. Da nicht alle Nintendo-Besitzer von Anfang an *POWER PLAY* gelesen haben, wollen wir die Spiele an dieser Stelle nochmal vorstellen.

Gradius machte vor einigen Jahren unter dem Namen "Nemesis" in den Spielhallen Furore. Das Programm ist zwar nicht mehr das allerfrischeste, spielt sich aber immer noch wie eine Eins. Die Version fürs Nintendo-Videospiel ist grafisch und spielerisch mit dem Automaten identisch. Sieben Levels voller verschiedener Gegner und Extrawaffen sorgen für Spannung. Gradius ist das erste reinrassige Weltraumballerspiel, das in Deutschland fürs Nintendo erscheint. Das Modul wandert in unserer Redaktion häufig in den Modulschacht. Die Wertungen für Gradius:

Grafik: 83
Sound: 77
POWER-Wertung: 85



◄ Gradius-Action jetzt auch auf deutschen Nintendos

Castlevania nennt sich ein gruseliges Action-Adventure, bei dem die Action klar im Vordergrund steht. Sie steuern einen tapferen Helden, der den Fürsten der Finsternis besiegen will. Doch dazu muß er sich erst durch viele Levels voller Geister, Vampire und Dämonen schlagen. Die sehr detaillierte Grafik und das Riesenangebot an Extrawaffen machen Castlevania zu einem "Muß". Viele Extras sind versteckt, auch wenn man öfters spielt, entdeckt man immer wieder etwas Neues. Dank "Continue" bekommen auch weniger gute Spieler viel zu sehen. Die Wertungen für Castlevania:

Grafik: 82
Sound: 74
POWER-Wertung: 82

The Goonies II ist ein weiteres umfangreiches Action-Adventure. Auch hier müssen Sie geschickten Umgang mit dem Joypad beweisen, doch die Adventure-Komponente macht sich etwas stärker bemerkbar als bei Castlevania. Zahlreiche Extras, Gegner und Geheimnisse sorgen für die Spielmotivation. Dank eines Paßwort-Systems muß man nicht immer wieder von vorne anfangen, wenn man sich einmal weit vorgespielt hat und in eine Todesfalle gelaufen ist. Die Wertungen für The Goonies II:

Grafik: 73
Sound: 71
POWER-Wertung: 79

hl

... very best of:



Die Handlung ist Simulation. Die Aufregung Realität.

Die Bestseller

★ **Gunship**
Brillante Hubschrauber-Simulation
Amiga Version ca. April 1989

★ **Silent Service**
Die U Boot Simulation

★ **Microprose Soccer**
Sport-Simulation des Jahres 1988 lt
Power Play 1/89 Amiga/ST-Version bald

★ **Pirates!**
Auf der Jagd nach Ruhm und Reichtum als
Piraten-Kapitän im 17. Jahrhundert

★ **F-19/Project Stealth Fighter**
Fliegen Sie die geheime F-19! Supergrafik
PC-Version. AT empfehlenswert!

Weitere Microprose-Programme

* **Red Storm Rising.** *U-Boot-Simulation 1996.*
* **Kennedy Approach.** *Fluglotsen-Simulation*
* **Solo Flight.** *Postflug in Amerika.*
* **Acro Jet.** *Kunstflug-Simulation.*

Microprose/Origin

* **Ultima I bis V.** *Wer kennt sie nicht.*
* **Moebius.** *Rollenspiel im Orient.*
* **NEU: Times Of Lore.** *Super!*

Microprose/Cosmi

* **The President Is Missing.** *Eine Herausforderung.*
* **Defcon 5.** *S.D.I.-Simulation.*
* **Navcom 6.** *Schlachtschiff-Simulation.*
* **Inside Trader.** *Gute Börsen-Simulation*

Erhältlich im Fachhandel, den Computerabteilungen der Kaufhäuser und bei Tele Sales-Firmen.

Kein Verkauf in Mainz-Kastel! Infos aber jederzeit!

MICROPROSE Software GmbH, Roonstraße 5, 6503 Mainz-Kastel,
Telefon 06134/22235, Telefax: 06134/24406

Power Drift

Nach dem Ferrari aus "Out Run" steigt Sega in "Power Drift" auf nicht minder flotte Go-Karts um.

Grafik	82
Sound	72
Power-Wertung	77

Es ist ein scheinbar arttypisches Verhalten der Menschen, schneller sein zu wollen als der andere (Stichwort "Autobahn"). Dieses Laster wurde einmal mehr schamlos (und Markstückgerecht) ausgenutzt und ins Spielprinzip des neuesten Sega-Automaten "Power Drift" gepackt.

Der Spieler steuert einen Go-Kart auf einem Rundkurs und versucht, schneller als zwölf computergesteuerte Gegner zu sein. Er muß mindestens als Dritter im Ziel ankommen, um in die nächste Runde zu kommen. Also wählt man einen von zwölf Fahrern aus und prescht dann zum Start. Insgesamt sind drei Runden zu fahren. Während der ganzen Fahrt sieht man seinen Go-Kart von hinten. Die Strecke ist tückisch: Steigungen und Brücken machen dem Spieler das Fahren schwer. Man darf zwar mit den Konkurrenten oder dem Rand der Piste kollidieren, dafür wird aber Zeit abgezogen, die man dringend braucht.

Der Power Drift-Automat wird mit einem Lenkrad gesteuert. Das ist bei Rennspielen nichts Besonderes, doch hier kommt eine teuflische Hydraulik mit ins Spiel. Prallt man an den Streckenrand oder gegen einen Konkurrenten, beginnt das Lenkrad schnell nach links und rechts zu rucken. Dadurch hat man das Gefühl, einen saftigen Schlag abbekommen zu haben. Beschleunigt wird mit einem Gaspedal, geschaltet mit dem Ganghebel. Wird man zu schnell, tritt man einfach auf die Bremse. Wenn man in eine Kurve fährt, legt sich die Grafik ebenfalls in die Schräge. Zusammen mit der 3D-Grafik vermittelt der Automat ein realistisches Fahrgefühl.

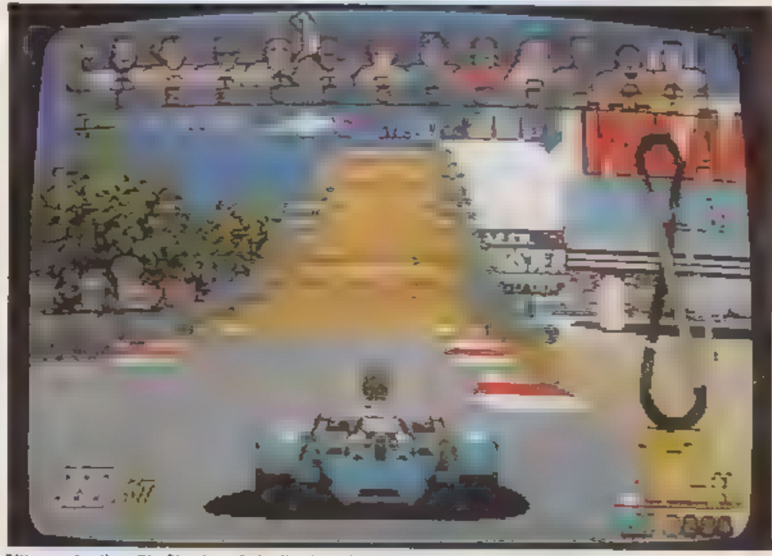
Zwischen fünf verschiedenen Rennen kann man zu Beginn wählen. Jedes Rennen ist wiederum in fünf Strecken unterteilt. Von der Nachtfahrt mit New York als Hintergrundkulisse bis zur Wüsten-Rallye bekommt man grafische Leckerbissen geboten. *al*



Bei "Power Drift" darf man nicht zusehen, man muß es spielen. Das Fahrgefühl ist riesig: bei manchen Strecken wird einem richtig schwindlig. Wenn man eine steile Brücke nach oben prescht, hat man unweigerlich das Gefühl, in einer Achterbahn zu sitzen — ein irrer Effekt.

Mit dem Schwierigkeitsgrad kam ich auf Anhieb zurecht. Nach zwei, drei Runden ist man mit der Steuerung und ihren Tücken vertraut und kommt mit seinem Markstück ziemlich weit. Allerdings hätten dem Automaten ein paar spielerische Feinheiten nicht geschadet, denn auf Dauer powert Power Drift ein wenig aus.

Ein kleiner Gag am Rande: Wenn man während der Fahrt den Start-Knopf des Automaten drückt, sieht man seinen Fahrer von vorne, wie er die wildesten Grimassen schneidet, sich umschaut und wild mit den Armen fuchtelt. Unbedingt ansehen!



Bitte anschnallen: Die Strecken sind mit schwindelerregenden Steigungen gespickt



◀ Mit Schwung in die nächste Kurve



Man kann ja die Nase darüber rümpfen, daß Power Drift in spielerischer Hinsicht nichts Neues bietet, aber das verflixte Ding macht einen Heidenspaß. Die Entwickler von Sega haben sich wieder mal auf frappierende, superschnelle 3D-Grafik verlassen. Wer glaubte, daß der "Out Run"-Automat das Nonplusultra in Sachen Autorennen bietet, wird bei Power Drift erst mal ehrfurchtsvoll schlucken. Die haarsträubenden Berg-und-Tal-Strecken und die vielen Computergegner sorgen für ein tolles Spielgefühl, das aber nicht ewig anhält. Irgendwann sieht man sich auch an den schönsten 3D-Effekten einmal satt.

Falls eine Softwarefirma vorhat, Power Drift für Computer umzusetzen, wünsche ich den Programmierern jetzt schon viel Spaß. Die Top-Grafik des Automaten ist selbst auf dem Amiga unmöglich zu realisieren.

Image Fight

Grafik	71
Sound	76
Power-Wertung	62

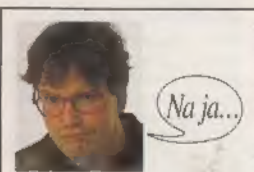
Seit ein paar Jahren sind die meisten Spielautomaten-Galaxien von einem mysteriösen Virus befallen. Statt im All zu verharren, scrollen sie langsam von oben nach unten und zeigen dem verwunderten Betrachter fremdartige Raumschiffe, bunte Hintergrundgrafiken und klotzige Obermonster. Der neue Automat der japanischen Firma Irem (bekannt durch "R-Type") macht da keine Ausnahme. "Image Fight" bietet immerhin ein paar Besonderheiten. Mit dem ersten Feuerknopf wird ganz normal geballert, mit dem zweiten kann man zwischen vier Geschwindigkeiten hin- und herschalten. In der ersten Stufe feuert das eigene Schiff besonders starke Laser-Salven ab, bewegt sich dafür aber träge über den Bildschirm. Damit wird es natürlich anfällig für schießwütige Aliens. Umgekehrt düst das Schiff auf Stufe 4 flott herum, dafür muß man die fremden Raumschiffe aber besonders oft treffen. Man kann jederzeit zwischen den einzelnen Stufen umschalten.

Es gibt einige Zusätze, mit denen man sein Schiff ausbauen kann. Diese Extrawaffen findet man in Containern, die man erst aufschießen muß, bevor man sie einsammelt: zum Beispiel drehbare Kanonen, Doppelschüsse, Lenkraketen und Schutzschilde. Die meisten Angreifer müssen mehrmals getroffen werden, bevor sie zu kosmischem Staub zerbröseln. Am Ende jedes Level wartet ein bildschirmfüllendes Obermonster.

al



Wenn Sie nicht gerade dem Image des Super-Zockers gerecht werden, sind alle Leben schnell verbraten. Image Fight ist schrecklich schwierig.



Technisch ist der Automat eine feine Sache: flotte Musik, gute Grafik, große Sprites und viel Geballer. Aber ich finde Image Fight einfach zu schwer. Trotz intensivem "Continue" kam ich nicht sonderlich weit; die Gegner sind wahnsinnig schwer zu knacken: Da ballert man wie irre und der Kerl verschwindet immer noch nicht vom Schirm — man hat das Gefühl, mit einem Dosenöffner gegen einen Panzer anzurennen. Schmerzlich vermißt habe ich auch einen "Zwei-Spieler-gleichzeitig"-Modus, was den Spielwitz beträchtlich erhöht hätte.

Der Automat ist ideal für Action-Experten, die den letzten Level von R-Type im Schlaf durchspielen. Für einen gefrusteten Durchschnittsspieler ist Image Fight zu schwer (und kostspielig).

Passing Shot

Grafik	44
Sound	64
Power-Wertung	70

Die Jungs in der japanischen Automatenwerkstatt von Sega sind zur Zeit ganz schön rührig. Neben dem neuen 3D-Autorennen "Power Drift", das wir Euch auch in dieser Ausgabe vorstellen, haben sie ein neues Sportspiel losgelassen. "Passing Shot" simuliert ein Tennismatch gegen verschiedene Computergegner.

Die Steuerung kommt ohne Feuerknöpfe aus. Dafür bedient der Spieler gleichzeitig zwei Steuerknüppel. Der eine dient dazu, den eigenen Tenniscrack (Boris läßt grüßen) über den Platz zu bewegen. Mit dem anderen Joystick schlägt man den Ball. Je nachdem, in welche der vier Himmelsrichtungen man den zweiten Knüppel lenkt, wird mit einer anderen Schlagart losgepfeffert: Flat, Slice, Top Spin und Lob stehen zur Wahl.

Zu Beginn kann man sich die Stärke des Gegners aussuchen. Im einfachsten Level steht man im Finale des Grand-Slam-Turniers von Paris. Am schnellsten und schwersten wird auf dem heiligen Rasen von Wimbledon geschmettert. Die Grafik bietet nur beim Aufschlag schickes 3D. Die Ballwechsel werden sonst von oben aus der Vogelperspektive gezeigt, was weitaus weniger spektakulär aussieht.

hl



Detaillierte 3D-Grafik beim Aufschlag. Spieler mit Sinn für solche Feinheiten studieren erfreut, wie sich die Tennisröckchen im Winde wiegen.



An Passing Shot bin ich mit einem ganzen Bündel von Vorurteilen herangegangen. Die Grafik sieht beim Aufschlag zwar gut aus, doch die meiste Zeit bekommt man die Ballwechsel von oben gezeigt. Für einen Sega-Spielautomaten sieht das schon recht bescheiden aus. Laßt Euch aber davon nicht abschrecken und werft erst mal eine Mark in den Automaten; er spielt sich wirklich gut. Die Steuerung mit den beiden Joysticks ist gut ausgetüftelt und exakt. Im einfachsten Level hält sich der Computer vornehm zurück und ist ohne weiteres zu schlagen. Endlich mal ein Automat, bei dem man bei den ersten Versuchen nicht gleich nach zehn Sekunden von vier Dutzend Supergegnern atomisiert wird. Beim Sound macht sich vor allem eine klare Sprachausgabe bemerkbar: der elektronische Schiedsrichter meldet sich lautstark zu Wort. Die etwas lieblos vor sich hin dudelnde Musik fällt weniger positiv noch negativ auf. Alles in allem ein erfreulich guter Spielautomat.





Computer-Knaller

Nächsten Monat gibt's wieder dutzendweise kritische Tests der neuen Computerspiele. Unter anderem auf dem Programm: Rainbow Arts läßt "Spherical" (oben im Bild) vom Stapel und die Umsetzungen des Capcom-Spielautomaten "Last Duel" stehen an.

Larrys geistiger Vater

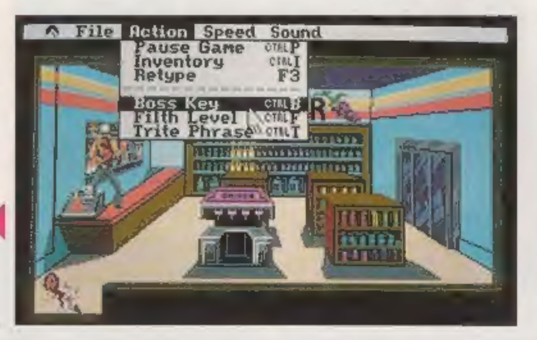
Wieviel eigene Erfahrungen hat Programmierer Al Lowe bei "Leisure Suit Larry" verarbeitet? Welche Frau ist die erfolgreichste Spiele-Designerin der Computergeschichte? Unser Adventure-Experte Anatol düste zum amerikanischen Softwarehaus Sierra und sprach mit den Machern der "Quest"-Adventures. Wer alles über Larry & Co. wissen will, darf sich auf unsere Story in der nächsten Ausgabe freuen.

Massakriert von Monstern?

Trouble mit Trollen? Panik ohne POKE? Dann ruhig Blut und die Tips der nächsten *POWER PLAY* abwarten. Neben dem Rest der "Last Ninja II"-Lösung gibt es unter anderem Hilfen für "Ultima V"- und "Pool of Radiance"-Spieler. Action-Fans werden mit neuen Schummeltricks bedient.

Spiele-Spezialisten

Im Videospiele-Teil erwarten wir einige taufrische Module. Neben einer Football-Simulation stehen bei Sega ein paar knackige neue Action-Spiele an. Für das Nintendo-System gab es zuletzt kaum neue Software, doch das soll sich im Frühjahr gründlich ändern. Die ersten Tests der neuen Spiele findet Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.





INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite	Inserent	Seite
Ariola	11, 41, 63	Karosoft	31
Bomico	2, 13	Kingsoft	64
Christel's Software Shop	55	Klein	29
Computer Shop	25	Klinger Supergames	37
CWM	35	Korona Soft	49
DST	29	Markt&Technik Buchverlag	20, 42
Eurosystems	16/17	Mediencenter	28
Flashpoint	35, 53	Müller Computerservice	53
Fun Tastic	33	Playsoft	29
Heidak	27	Rushware	4, 23, 47, 59
International Software Köln	35	Siggis Software Shop	28
Jöllenbeck	49	Wial Versand	28
Joysoft	30	Wörlein	55
Joytronics	37		

ZISCH AB!

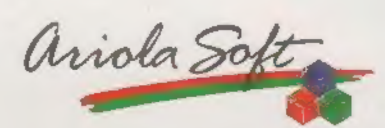
ROCKET RANGER

CINEMAWARE

Ein Raketenanzug und eine Strahlenpistole sind die einzigen Hilfsmittel des Rocket Ranger bei seinem Kampf gegen die Leutonier – eine anmaßende Rasse aus dem Weltraum, die die freie Welt im 22. Jahrhundert bedroht.

Nebenbei muß auch noch die Tochter eines berühmten Wissenschaftlers befreit werden.
Rocket Ranger – der neue „Film" von Cinemaware für Amiga.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
POF 3/89
Name: ______________________
Straße: ______________________
PLZ: __________ Ort: __________
An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm



Super Start '89
mit KINGSOFT-Spielen:
ELEMENTAL
Elemental ist ein ganz besonderer Planet. Es ist eine viereckige Welt, in der die Elemente nicht wirklich miteinander verbunden sind. Die Lebewesen dieses Planeten ernähren sich von "Roundlines" – und Sie sind ein "Roundline", so wie er sein sollte, d.h., Sie sind appetitanregend. Außerdem sind Sie gerade 2 Jahre alt. Ein wichtiges Alter im Leben eines "Roundline". In dieser Zeit muß er die große Prüfung bestehen, vor der alle jungen "Roundlines" vor Angst zittern. Sind Sie in der Lage, die 32 Stationen der Prüfung zu überstehen?
Atari ST
79,95
GALAXY'89
Eine Neuauflage des berühmten Klassikers. Natürlich mit allen bekannten Features wie Mehrfach-Raumschiff, Bonusrunde, usw., aber jetzt mit zeitgemäßer Amiga-Grafik und Digi-Sounds.
Amiga
39,95
HELL BENT
Im Jahre 3530 gelang es Captain Drak Hellbent, die kreellischen Thronräuber aus ganz Aldonicha zu vertreiben. Erleben Sie mit dieser Computer-Präsentation eine Legende mit viel Action, in einer zerklüfteten, gewundenen Landschaft, die Ihnen durch HELLBENT näher gebracht wird.
Atari ST, Amiga
69,95
GRAVITY-FORCE
Erleben Sie die Schwerkraft so realistisch wie nie zuvor. Mit Ihrem Raumtransporter müssen Sie Ladung aufnehmen, sich durch feindliche Linien durchkämpfen und im Hauptquartier abliefern. Zusätzlich werden Ihnen weitere Spielarten geboten., z.B. 2 Spieler-Simultan-Wettrennen oder 2 Spieler im Kampf gegeneinander.
Amiga
39,95
OVERFLOW
Ein Strategiespiel für alle Tüftler und Knobler. Wer schafft es zuerst seinen Gegner (oder den Computer) vom Feld zu drängen? Vorsicht: Dieses Spiel kann schnell süchtig machen!
Amiga
29,95
EVOLUTION CRYSER
Wir schreiben das Jahr 2014. Der Kommandant der Raumflotte Alpha 1 gibt Befehl, feindliche Rebellen, die im Quadranten Tetron ihr Unwesen treiben, aufzuhalten. Sein bester Mann, der Pilot Farrow, macht sich zu dieser Mission bereit. Zur Verfügung steht ihm ein Raumschiff, das er je nach Geschick mit verschiedenen Extrawaffen ausrüsten kann – wird er es schaffen?
Amiga
39,95
X-TERMINATOR
... ist der Deckname für ein Mitglied einer Elite-Sonder-Einheit. Diese ausgebildeten Einzel-Kämpfer, ausgerüstet mit modernster militärischer Technologie, wurden mobil gemacht, um die "Bio-Morph"-Bedrohung, die die menschlichen Kolonien heimsucht, ausfindig zu machen und zu vernichten. X-TERMINATOR – das sind 15 anspruchsvolle und herausfordernde Levels der strategisch taktischen Action!
C-64 Kassette 34,95
C-64 Diskette 49,95
HOTBALL
Das lange Warten hat sich gelohnt: mit Hotball steht jetzt die erste wirklich gute Fußball-Simulation für 16-Bit-Computer zur Verfügung. Super-Grafik, enormer Spielspaß und der neuartige 4-Spieler-Modus (gleichzeitig!) machen Hotball zum Suchtspiel. Lieferung inklusive Adapter, um 2 weitere Joysticks an Ihren Computer anzuschließen.
Atari ST, Amiga (1MB)
79,95
HARD LINES
Ein spannender Wettkampf mit tödlichen Linien für 1 oder 2 Spieler gegeneinander oder gegen den Computer. Viele schöne Hintergrundgrafiken, Digisounds und zahlreiche Spielvariationen mit geteiltem, scrollenden Bildschirm werden Sie lange an Ihren Computer fesseln.
Amiga
29,95
WANTED
sucht
PROGRAMMIERER
SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 5
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Ihrer Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben.